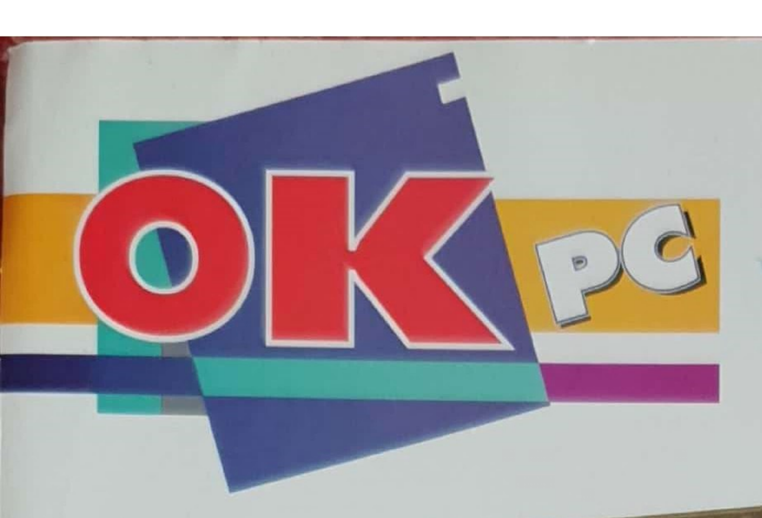
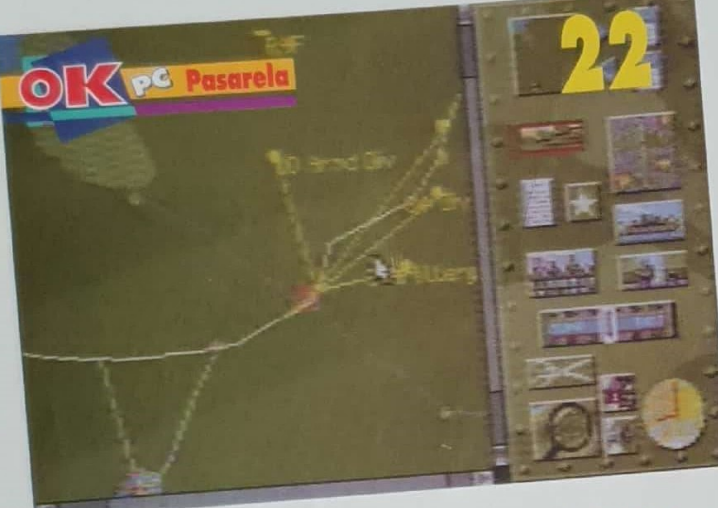

OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 7
Pásatelo en grande con la demo del juego más esperado del momento: LEMMINGS 2 (THE TRIBES)
Incluye disco de 3 1/2"
Lemmings 2 The Tribes
Encuentra la solución de:
ULTIMA UNDERWORLD
LURE OF THE TEMPTRESS
EL RETORNO DE LA PLAGA MAS DIVERTIDA
SUPER REPORTAJE C.E.S. LAS VEGAS
Gobliins 2
GOBLIINS 2
EL RESCATE DEL PRINCIPE BUFON
GRAN CONCURSO
Dános tu opinión y consigue un fantástico premio
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.



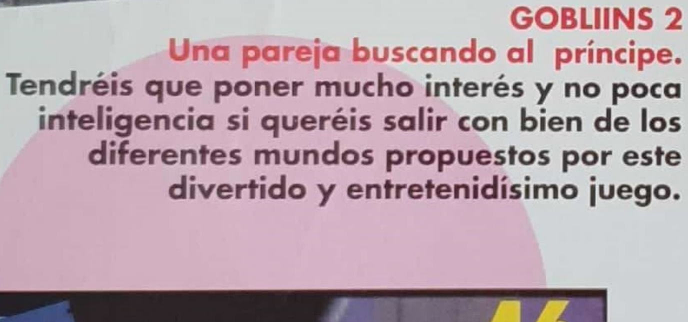
NOTA DE LA DIRECCION:

Debido a ciertas irregularidades producidas en la entrega de de los diskettes de demostración, bien por datos de dirección incompletos, bien por fallos en la recepción o envío de los mismos, rogamos a todos aquellos lectores que no hubieran recibido las demos solicitadas, que escriban a nuestra redacción indicando aquellos discos que les falten y el formato en que desean recibirlos. Pidiendo disculpas de antemano, les agradecemos su colaboración.



CAMPAIGN
La madre de todas las batallas.
Guía a tu ejército como el mejor de los generales hacia la victoria más estratégica de tu vida.

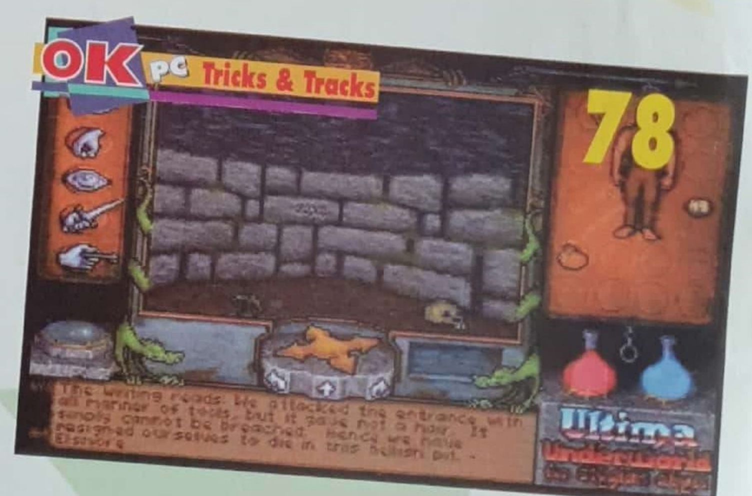




GOBLIINS 2
Una pareja buscando al príncipe.
Tendréis que poner mucho interés y no poca inteligencia si queréis salir con bien de los diferentes mundos propuestos por este divertido y entretenidísimo juego.



ROBOCOP 3
Un policía diferente.
La ley en Delta City ha dejado de ser tal y tú, con tu super armadura cibernética, debes restaurar la paz y el orden.



ULTIMA UNDERWORLD
El final del Abismo Estigio
Si te habías quedado perdido por alguno de esos laberintos complicados del juego, nosotros te proponemos la salida .

Y también:

Nuestros anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Por todos es sabido que este mes es el mes de los enamorados, y en el terreno de los juegos de ordenador, nosotros somos verdaderos amantes. Por ello, en este número hemos querido presentarte algunos título que podrían dejarte boquiabierto durante algunos segundos. Inicialmente arrancamos con una preview de lo que será "Lemmings 2 (The Tribes)", una de las producciones más esperadas del año, que promete diversión y "come-cocos" a todas luces. Otras aventuras gráficas, bien animadas y con muy buena presentación las encontraréis en pasarela con "Ween" y "Gobliins 2", así que prepararos para disfrutar a tope. En el plano puramente militar, dejamos constancia de "Campaign", "AV-8B Harrier Assault", dos estupendos juegos de estrategia y simulación respectivamente. Por si fuera poco, contamos con la versión detectivesca por excelencia de "The lost files of Sherlock Holmes", en donde podremos desarrollar nuestras sagaces aptitudes. "Zyconix" nos lleva a otro enigma del más puro estilo "tetriano". "Wolfenstein 3D" y "Robocop 3" nos obligarán a afinar la puntería y con "Super WWF Rampage", "Cool World" y "Megatraveller II" tendremos toda la acción que necesitamos. La inteligencia la pone "Trivial Pursuit de Luxe" apta solamente para "empollones". Como todos los meses, volvemos a darte la solución de tus juegos favoritos, "Ultima Underworld" y "Lure of Tempress", para que no pierdas la cabeza. Los secretos de la tarjeta Video Blaster te esperan en OKConnection y como colofón final un espectacular reportaje sobre lo acontecido en la Feria del videojuego que se celebró el mes pasado en Las Vegas. En Marzo nos vemos...

LEMMINGS 2 (The tribes)

El retorno de la plaga comecocos

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 ó superior. 640k de RAM libres y al menos 1.024 de Memoria Extendida.
Disco Duro. Unidad de disco: 3 1/2".
T. Gráfica: VGA./T. Sonido : Adlib, Sound Blaster, Roland.
Instrucciones de carga : Introducir el disco en A: y teclear INSTALL C:. Para jugar, basta con entrar en el directorio L2, digitando: CD L2 y a continuación tecla ENTER/RETURN. El juego comienza pulsando L2 y ENTER/RETURN.

LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

Director Editorial: José Ignacio Pérez Moreno.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix José Físico Vara.
Redactor: José Luis Sanz.
Colaboradores: José Emilio Barbero, J.Carlos Sanz, Jorge Gamio, Eduardo Giachino, Pedro J. González, Antonio Martinez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, J.«Longfingers» José Villaba Medina, Luís Villar, Lucas «Typewriter», Borja Medrano, Jesús Hervás.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)

Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech Jorge Gamio.

Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marketing: R.M.G. y Asociados.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica Preicor, Paseo de Perales, Nº 28, Madrid.
Duplicación de disquetes I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal 24602-92 Printed in Spain II 93.

Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60.
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.



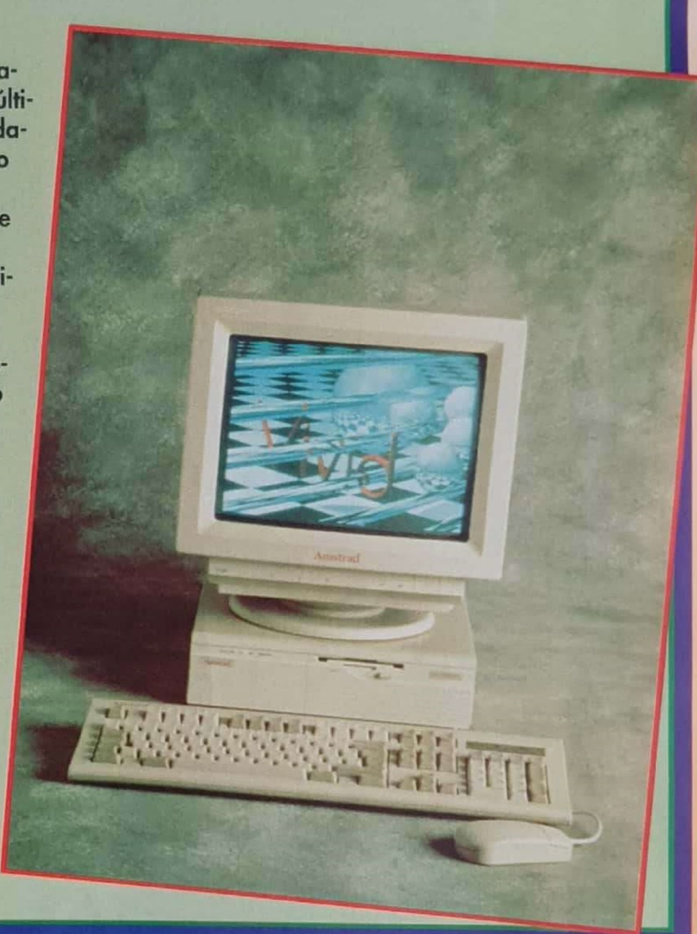
AMSTRAD SIGUE AL PIE DEL CAÑON

La presencia en el mercado del PC de la marca inglesa, se resiste a perder la actualidad que año tras año se ganó a fuerza de tesón, trabajo y unos precios al alcance de muchos bolsillos. Después de sus últimas construcciones, leáse serie 3000, 4000 y 5000, vuelve al abordaje informático con un lanzamiento que a todas luces sorprenderá, no tanto por su potencia, como si por su intento de acercar al usuario inexperto al manejo de un aparato que hasta ahora parecía siempre tener algún que otro secreto oculto.

El PC 7386SX va destinado, como era de suponer, al consumo masivo de un sector del mercado que no cree que un ordenador recién comprado pueda ponerse en funcionamiento apretando tan solo el botón de encendido. Este "milagro" se produce gracias a la incorporación en fábrica de todo el software necesario para que el aparato cumpla a la perfección todos aquellos cometidos para los que el usuario pretenda utilizarlo. Incorporá un interface Gráfico denominado Amstrad Front End que se encargará de ponernos al día sobre informática y datos técnicos de su aparato o software. Su contenido es equiparable a un manual de 2.000 páginas, ese que nunca se suele leer.

Su compra, indudablemente, ofrecerá una serie de gratificantes consecuencias posteriores. Garantía de un año y una línea 900 gratuita para realizar consultas, se convierten en otro de los puntos fuertes de la oferta.

El PC 7386SX cuenta con un procesador 386SX a 25 Mhz, Memoria RAM de 1 ó 2 Mb, Disco Duro de 40/80 Mb y gráficos Super VGA con resolución de 1024x768. Si añadimos que además se incluye Teclado, ratón, MS-DOS 5.0, Amstrad Front End (Interface Gráfico), programa Tutorial y el afamado Symphony, y que su precio es de 120.000, está muy claro que solamente lo podía hacer Amstrad...¿o no?



NATIONAL GEOGRAPHICS Y EL VIDEOJUEGO

Parece ser que los creadores de ECOQUEST, se han incorporado al mundo periodístico incluyendo a su personaje Adam dentro de una revista que National Geographics edita para los más jóvenes con el nombre de National Geographics World. La aventura de Adam se centra en el salvamento de un antigüo bosque que pretende ser eliminado por un malvado especulador.

La iniciativa, obviamente es digna de elogio y nosotros nos apuntamos a todo aquello que esté relacionado con la ecología, faltaría más.

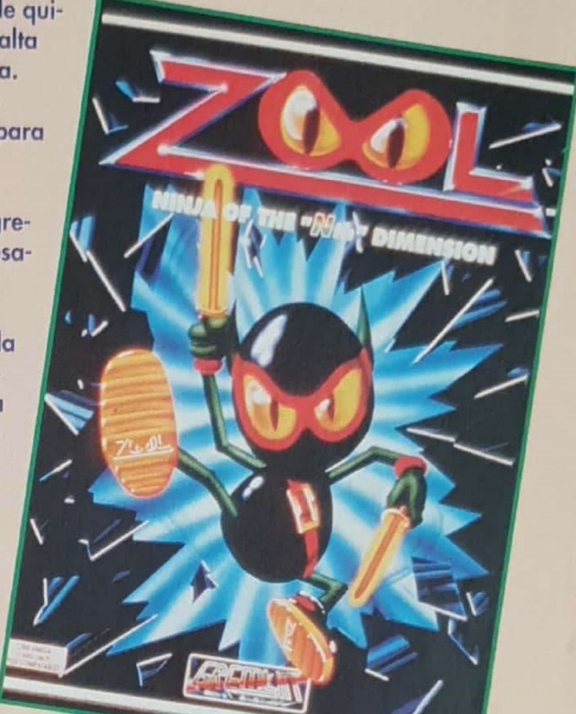




GREMLIN ATACA CON ZOOL

La aportación de la compañía GREMLIN al mercado español del videojuego podríamos decir que había sido hasta el momento un tanto escasa. Puede quizá ser una apreciación personal, pero lo que está claro es que no hace falta realizar una encuesta para saber que aún no es suficientemente conocida. Pues bien, Gremlin ha decidido entrar, y si puede ser, por la puerta más grande que puedan con su juego «ZOOL». Este producto, ya producido para otro tipo de ociosas máquinas, realizará en este año su debut en PC.

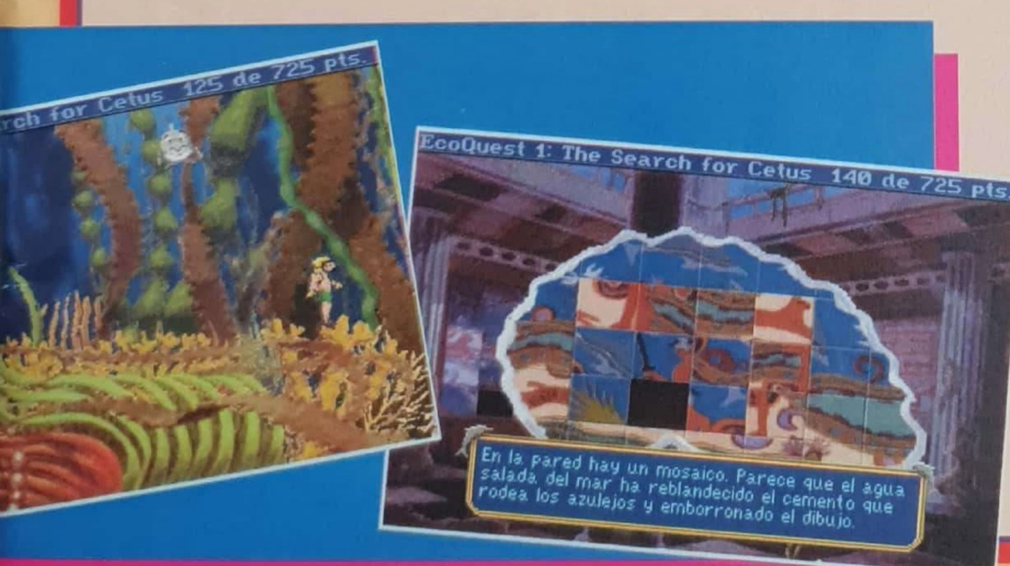
El Ninja de la Nth Dimensión espera ganarse a pulso la fama que lo ha consolidado como en otras máquinas. La aventura de este divertido y agresivo personaje se desarrollará en mundos variopintos como el Mundo Dulce, el de la música, el de las herramientas o el de la fruta. Sin duda, una apetitosa aventura. Desde aquí le deseamos la mejor de las suertes a Zool y a Gremlin.







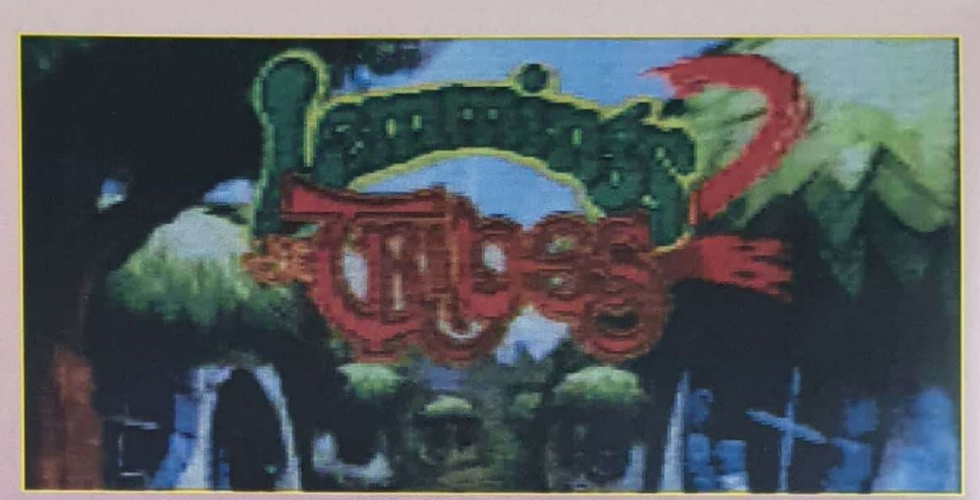




- OK Pasarela: LEMMINGS 2 (THE TRIBES)
- Compañía: PSYGNOSIS.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA, EGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND, TANDY

Lemmings 2 (The tribes)





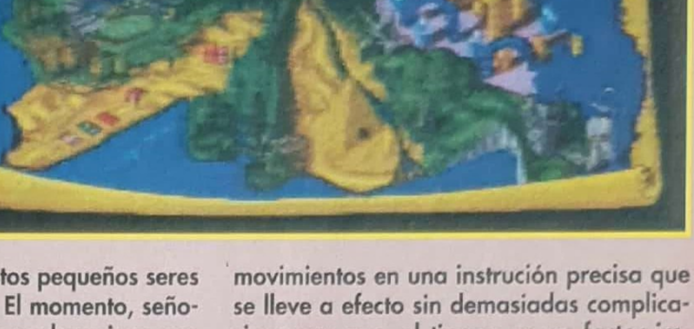




¡OH N
HAN VUELTO A

La plaga más extendida de los noventa, vuelve este año 1.993 con más fuerza que nunca, ¡qué le vamos a hacer! Si ya invadieron los ordenadores de medio mundo con su apariencia de torpes y sonámbulos, lo nuevo de lemmings promete ser mucho, mucho más fuerte.





¿Quién decía que estos seres de pelo enredadamente verde no volverían para vengarse? ¿Quién afirmaba que su capacidad cerebral era tan impresionantemente pequeña que ni siquiera podían reproducirse? Bien, pues quien dijo todas estas cosas que se prepare a combatir con la nueva serie de lemmings, que promete ser mucho más espeluznante y devoradora de "cocos" que la anterior.

FANATICOS DEL LEMMING

A pesar de todo yo se bien que la mayoria de los lectores que aviesamente están fijando sus ojos sobre este texto en este momento, deseaban fervientemente que alguien dotará a estos pequeños seres de algo de inteligencia. El momento, señores, ha llegado. Los nuevos lemmings que sus creadores han conseguido construir le han dado una potencia inúsitada a las características iniciales de sus inentendibles predecesores.

La reproducción ha sido total y nuestros pequeños amigos se dividen en varias tribus que viven en un mundo tan irreal como complicado. Podemos encontrar bichos verdes hasta en la sopa. Un puzzle verdaderamente complicado de resolver en el que entran a formar parte algunos propósitos diferentes pero con objetivo común al de la primera historia: salvar la mayor cantidad posible de lemmings.

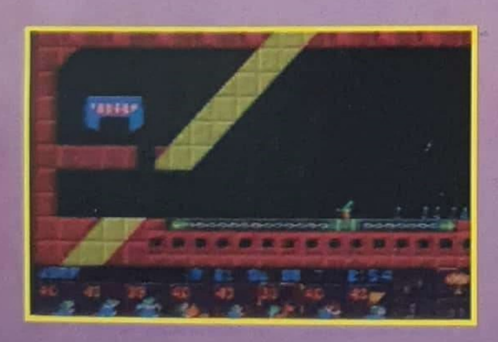
Aquellos fanáticos de la fiebre verde están a punto de soportar una de las mayores gozadas de este 1.993 de tan breve recorrido. Nuevamente el ratón vuelve a ser el útil primordial del juego, convirtiendo a tan pequeños muñecos en intratatables si no andamos con la rapidez necesaria para convertir cada uno de nuestros movimientos en una instrución precisa que se lleve a efecto sin demasiadas complicaciones ya que, el tiempo es un factor importante a la hora de saborear el triunfo.

VARIAS TRIBUS

Los diminutos "rompe paciencias" se han vuelto muy organizados y ahora viven en varias parcelas de un mapa componiendo entre sí diferentes grupos étnicos, por darles algún nombre. El circo, la Edad Media, las cavernas, la playa, el polo, Egipto, las tierras altas, el espacio,etc...cualquier mundo es bueno para que un único lemming sobreviva y comience a "liarla" junto a sus congéneres y a nosotros nos meta de lleno en un verdadero problema.

Pero la variedad no se limita exclusivamente al cambio de escenarios donde se desarrollan las peripecias de nuestros amigos. Además de establecerse en varios puntos de un extraño mundo, sus funciones ya no son las mismas. Se acabó aquello de excavar, picar, parar, etc... esto es otra cosa, a nuevos lemmings nuevas ca-

IO! REPRODUCIRSE

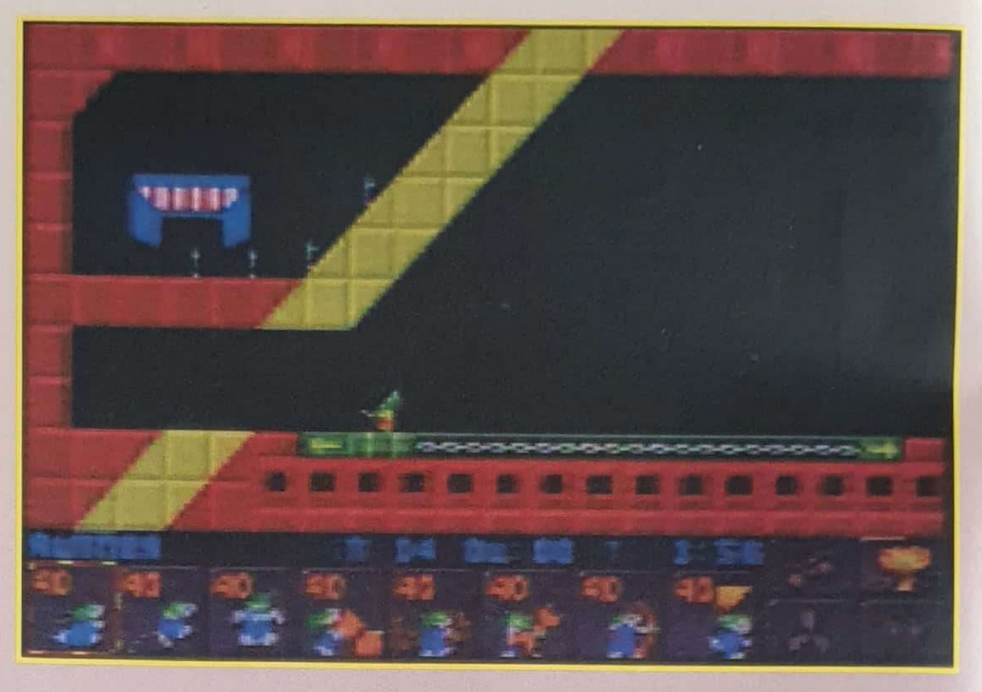


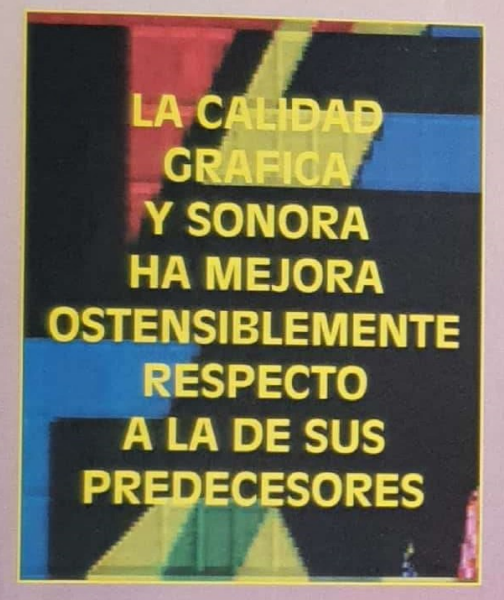












racterísticas. Lo que llama la atención es la innumerable combinación de oficios que se puede simultánear a la vez dentro de la pantalla de juego.

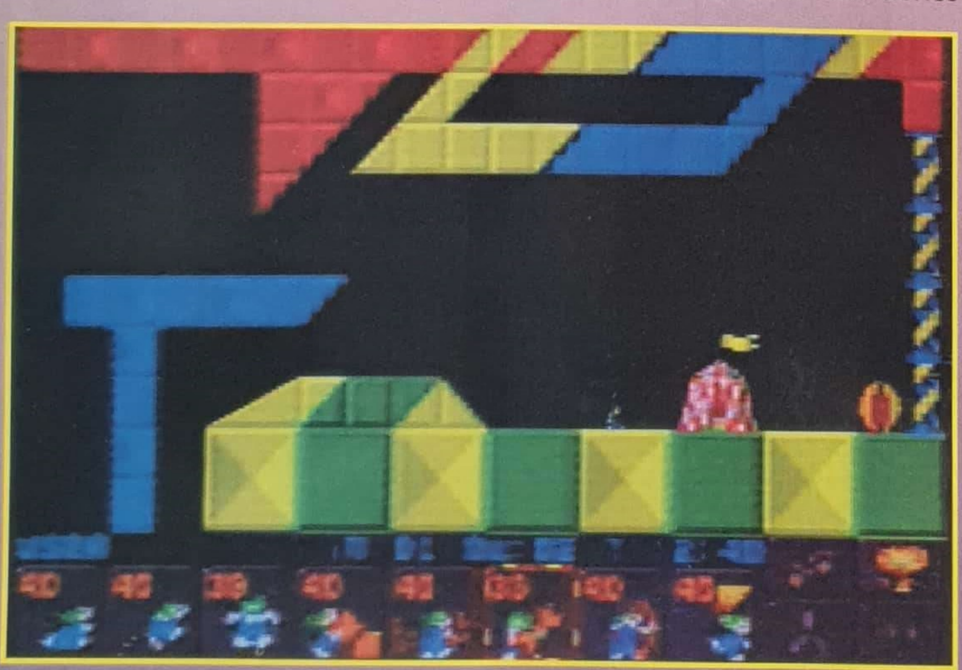
Pueden volar, saltar, construir, apilar, entretener, usar y bla, bla, bla, no quiero olvidarme de que esto es solo una reseña de un producto que pronto se comentará más a fondo en nuestras páginas.

La incorporación de utensilios que pueden ser utilizados en su beneficio es también una nota increíblemente destacada en este nuevo producto. Para comunicarse con los siguientes niveles, los héroes de la aventura, deberán usar ciertos utensilios que se encontrarán en cada fase. Del buen uso de los mismos dependerá su vida, como siempre. Además, contamos con otras opciones que utilizaremos únicamente nosotros y que, combinadas con las que realizan los lemmings, se convierten en una mezcla explosiva que será dificilmente superable en un futuro, aunque nunca se sabe. De este modo, los veremos volar en globo, en ala delta y utilizar ciertos utensilios que los convierten en unos seres bastante superiores a los predecesores.

EL PRINCIPAL PROBLEMA

La mejora se hace sentir sobremanera en la mejora de la capacidad gráfica y sonora. Podíamos decir sin temor a equivocarnos que se disfruta en cantidad jugando con esta nueva versión aunque, de hecho, el principal problema sigue siendo lograr salvar el mayor número de seres a pesar de que como consecuencia podrían estar dándonos la tabarra durante varios siglos más. Un trabajo serio el realizado por los señores de Psygnosis que merecerá un diez con toda seguridad, sino es así o si no lo creéis, el mercado mundial decidirá sobre quién de nosotros se lleva la razón y la palma...tiempo al tiempo.

De momento, este mes os regalamos la demo del juego para que vayáis practicando con varios mundos repletos de lemmings, es el único modo de prepararse ante lo que se nos avecina.



F.J. "Comet Tronner".

EN EL CIELO...











En la primavera de 1942 la Octava fuerza aérea estadounidense llegó a Inglaterra. Su misión era montar la ofensiva aérea sobre la Europa ocupada por los nazis, bombardeando objetivos estratégicos desde gran altura. El bombardero pesado elegido para esta operación fue el B-17, más conocido como la Fortaleza Volante.

Con un asombroso detalle gráfico, una recreación de la atmósfera de la época, unas increíbles secuencias de combates aéreos y la posibilidad de customizar tu bombardero, B-17 se convierte en una de las más perfectas simulaciones de vuelo jamás aparecidas al mercado.

...Y EN LA TIERRA



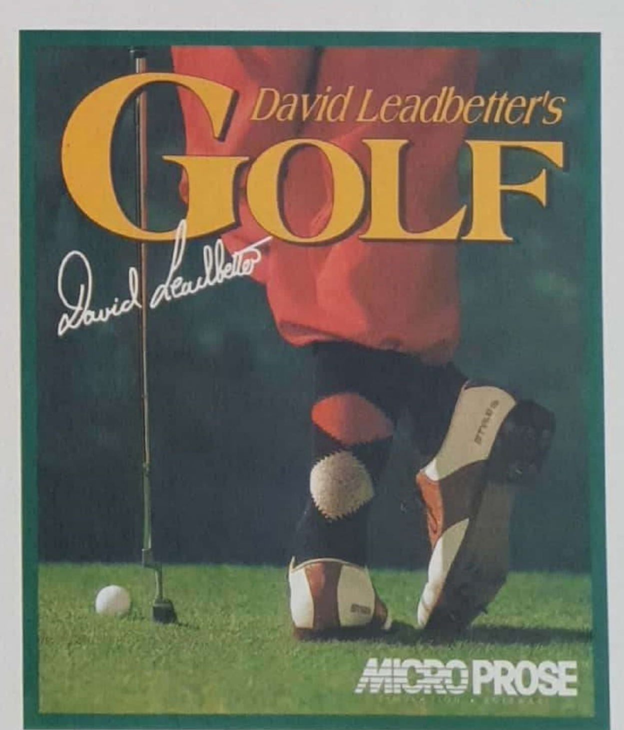






MicroProse te presenta la simulación definitiva del apasionante deporte del golf. Recreando asombrosos campos en tres dimensiones, sentirás la sensación de estar rodeado de bosques y dispuesto a llegar al green para intentar realizar un birdie.

Incluye diferentes tipos de condiciones atmosféricas, tres escenarios diferentes (seis en la versión Amiga), una docena de tipos de juego, oponentes del ordenador diseñados a tu propia medida y un manual de más de 100 páginas que te convertirá en un maestro del golf.



Pantallas de la versión PC-VGA 256 colores.





SERRANO, 240
28016 MADRID
Tel.: 458 16 58

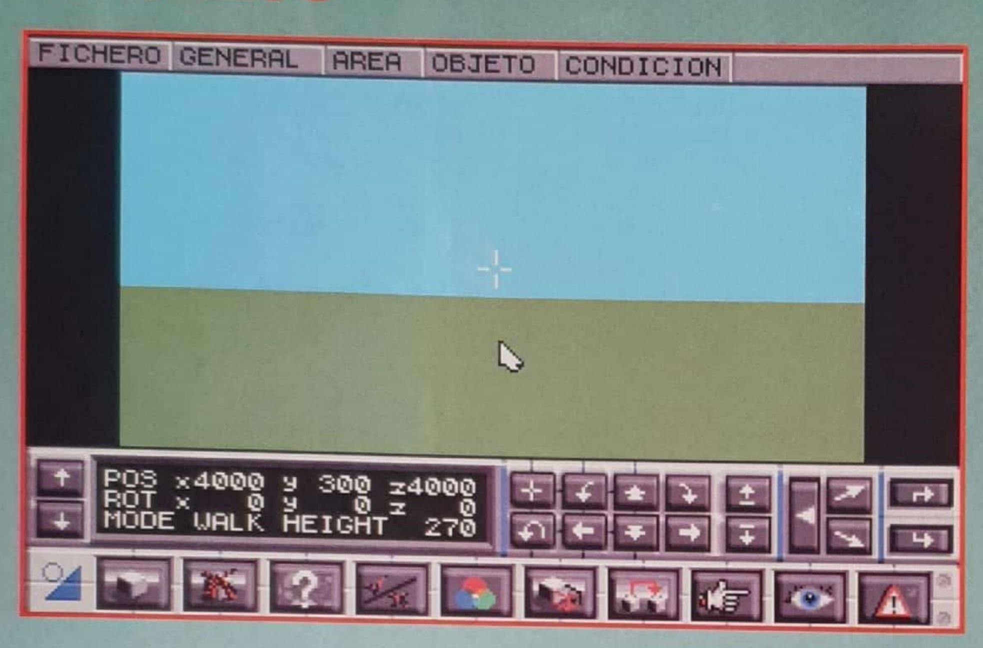


LA PIRATERIA ES DELITO



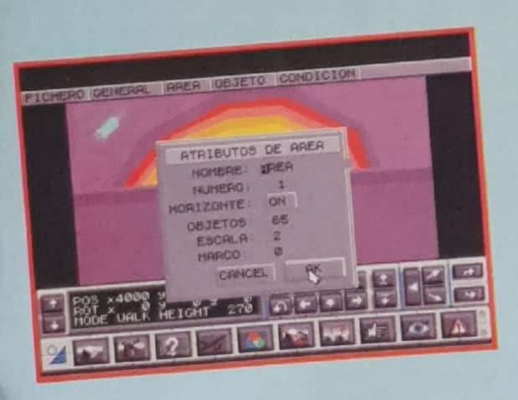
- OK Pasarela: 3D CONSTRUCTION KIT 2.0
- Compañía: DOMARK.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA, EGA, MCGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND.

3D Construction Kit 2.0





EL PODER DE DIMENSION



Pronto hará su aparición en el mercado español un producto que tiene todas las trazas de convertirse en un "rompedor" de cabezas a todas luces. Los cerebros más desarrollados del país, no dudarán un momento en hacerse con uno de ellos y lograr realizar un sueño personal: construir un juego en tres dimensiones.



LA TERCERA

Algunas producciones de juegos para PC, llevan el camino de convertirse en verdaderas aventuras en tres dimensiones. «Alone in the Dark» de Infogrames es un claro ejemplo de ello. Escenarios cuidadosamente estudiados, perspectivas gráficas perfectas y movimientos de personajes enteramente buscados de la realidad, son el resultado de largas horas de dedicación y trabajo.

EL KIT DE LAS TRES DIMENSIONES

Partiendo de la base de que la realidad es una metáfora tridimensional, alguien pensó que quiza el usuario estaría plenamente preparado para manejar un producto que le acercara a éste terreno con un sistema de tratamiento más fácil que los programas de dibujo o diseño para PC actuales.

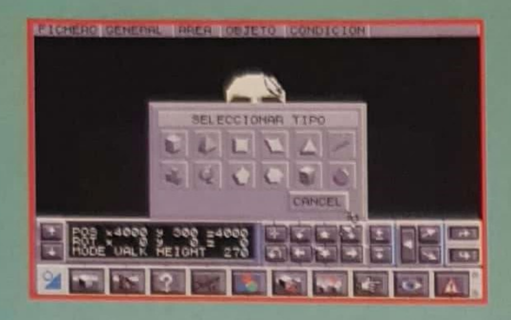
Esta es, creemos, la labor que se ha empeñado en definir este «3D KIT 2». Un programa, más que un juego, que nos introducirá de lleno en la elaboración de escenas en tres dimensiones jugando con los valores de una imágen que cada día evoluciona con mayor rapidez. Puestas así las cosas, el producto lleva a cabo una evaluación importante de nuestros conocimientos acerca de tamaños, perspectivas y dimensiones que, pensamos, no estará al alcance de cualquier ser humano de cerebro medianamente preparado.

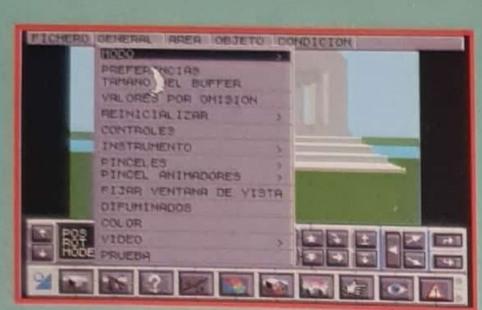
Entrar en valoraciones cuando el producto no está totalmente finalizado y a la disposición del mercado, no es ni mucho menos el estilo de esta sección. Si lo es presumir de los condicionantes de merecimiento que previsiblemente se pondrán a la disposición del usuario. Probada la versión inglesa, cosa poco significativa ya que, con toda seguridad, los distribuidores se encargarán de la pertinente traducción, las conclusiones que sacamos es que se trata de un producto elevadamente manejable y razonablemente complejo.

Quién piense que será llegar y besar el santo, se equivoca de lado a lado, ya que se trata de un concepto de geometría bastante elaborado y no muy sencillo de entender con un par de pruebas.

AREAS, MARCOS, OBJETOS Y AMBIENTES

La acción la tendrá que desarrollar el propio usuario sobre un fondo que previa-





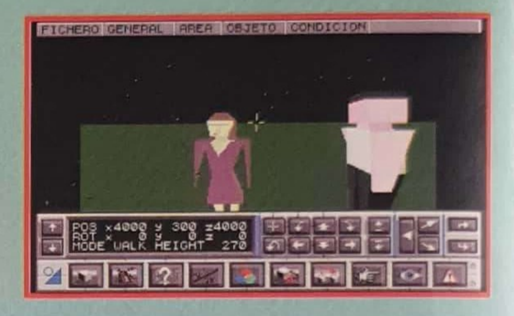












mente puede elegir o incluso diseñar. De este modo se podrá empezar a calcular cuantos objetos queremos introducir en el área de que disponemos.

Obviamente, habrá que dirigir los objetos hacia posiciones de la habitación de modo que las coordenadas no se superpongan con las de otro objeto existente. Aún cuando llegará este caso también podríamos decidir en que lugar del marco de trabajo se podría recolocar o redirigir.

El amplio menú de opciones que ofrece el programa, abarca todas las posibilidades conocidas y algunas aún por descubrir. Mucho toque de técnica depurada se denota en la confección del «3D Kit 2», pero siempre dejando huecos donde colocar las gotas de fantasía propias del autor.

Se contará inicialmente con una biblioteca de objetos y ambientes que ayudarán sobremanera a superar los primeros instantes de duda. Poco a poco y centrándose opción por opción, descubriremos que manejar las tres dimensiones no era tan complicado como en principio parecía. Una vez que hayamos creado una situación con varios objetos, podremos darle un poco de animación y convertirlo en una secuencia que posteriormente podremos visualizar en el monitor. Ver los resultados de nuestro trabajo siempre fue el mejor modo de valorar lo que se ha aprendido y en este producto hay mmucho que aprender si se quiere llegar a emular a cualquiera de los diseñadores de juegos del momento.

SONIDO

Una opción convincente y puramente ornamental es el sonido. Podemos introducir una secuencia sonora a la acción que hayamos creado a través de las opciones de sonido que se incorporan en el producto. Este hecho aumenta y potencia claramente el valor en sí que la aplicación tiene. Después de varias pruebas, seguro que ya habremos cogido el truco a cada uno de los tonos que compondrán una melodía más o menos agradable.

Aquellos cerebros que quieran marcarse un punto ante sus amigos enseñándoles imágenes que nunca antes habían soñado ver, tienen ante sus ojos la oportunidad ineludible de conseguirlo a través de un correcto producto que funcionalmente se manejará mejor con el ratón entre las manos. «3D Kit 2» será con toda seguridad una de las aplicaciones más buscadas por aquellos que gozan con la propiedad de productos interesantes enfocados a lo puramente gráfico. Pronto podremos verlo.

Félix J. Físico Vara.





COMPATIBLES

TODO LO QUE NECESITAS PARA TU PC:
NOVEDADES, OFERTAS, COMPLEMENTOS...

¡ANIMATE Y PIDELO YA!
TE LO ENVIAMOS POR CORREO
LO RECIBIRAS COMODAMENTE EN TU CASA

NOVEDADES

TODOS LOS JUEGOS CON UN 15% MENOS
DISPONIBLES EN VERSION 5.25" Y 3.5"

* Existe versión para 16 colores, al precio de 425 pesetas menos
* Disponible libro de pistas al precio de 1.200 pesetas

A TRAIN P.V.P. -15%
ARMA LETAL 3 P.V.P. -15%
BLACK CROWN P.V.P. 5.225
COLECCION JUEGOS 92 P.V.P. 5.225
COOL WORLD P.V.P. -15%
CRUISE FOR A CORPSE P.V.P. 3.930
DUNE P.V.P. 4.800
ECO QUEST * * P.V.P. -15%
ELF P.V.P. 2.545
ELITE * P.V.P. 4.375
ELVIRA 2 JAWS OF C. P.V.P. 4.375
EPIC P.V.P. 3.485
ESPAÑA 92 THE GAMES P.V.P. 2.545
F-117 P.V.P. 5.650
F-14 TOM CAT P.V.P. 3.930
F 15 + OP. TORMENTA P.V.P. 6.120
GUNSHIP 2.000 P.V.P. 5.650
HEART OF CHINA * * P.V.P. 7.395
HOOK P.V.P. 2.420
INDY 4 LAST CRUSADE AV. GRAFICA * P.V.P. 5.225
INDY 5 FATE OF A. AV. GRAFICA * P.V.P. 5.225
INDY 5 FATE OF A. ARCADE P.V.P. 2.420
JACK NICKLAUS SIGNATURE ED. P.V.P. 4.375
JET FIGHTER 2 P.V.P. 5.225
KING QUEST V * * P.V.P. 7.395
LIVERPOOL P.V.P. -15%
LARRY 1 * * P.V.P. 5.650
LARRY 5 * * P.V.P. 6.970
LOOM * P.V.P. 3.930
LURE OF TEMPTREES P.V.P. 6.545
MAD T.V. P.V.P. 3.930
MANIAC MANSION P.V.P. 3.930
NIGEL MANSELL P.V.P. -15%
PUSH OVER P.V.P. 2.420
ROBOCOP 3 P.V.P. -15%
ROCKETEER P.V.P. 4.375
ROGER RABBIT 2 P.V.P. 4.375
SECRETO ISLA DE LOS MONOS 1 * * P.V.P. 6.545
SECRETO ISLA DE LOS MONOS 2 * P.V.P. 6.545
SILENT SERVICE 2 P.V.P. 6.120
SIM ANT P.V.P. 5.225
SIM CITY P.V.P. 3.930
SIM EARTH P.V.P. 5.650
SIMPSONS P.V.P. 2.505
SOLO EN CASA P.V.P. 3.485
SPACE QUEST 1 * P.V.P. -15%
SPACE QUEST 4 * * P.V.P. 6.545
STREET FIGHTER 2 P.V.P. -15%
TERMINATOR 2 P.V.P. 2.125
TORTUGAS 2 P.V.P. 3.485
WIZ KID P.V.P. 2.420
WORLD CLASS CHESS P.V.P. 5.225
WWF 1 P.V.P. 2.505
WWF 2 P.V.P. -15%

OFERTAS

¡ ATENCION !
Estas ofertas, normalmente son de unidades limitadas, estando sujeta la disponibilidad de las mismas.
Se recomienda hacer los pedidos de ofertas por teléfono, con lista de posibles cambios por si hubiese titulos agotados.

ASPAR 5.25" y 3.5" 995
AVENTURA ESPACIAL 5.25" y 3.5" 995
ASTERIX EL MENIR 5.25" y 3.5" 995
BASKET MAGIC J. solo en 5.25" 995
BUDOKAN 5.25" y 3.5" 1.495
BAR GAMES 5.25" y 3.5" 995
COZUMEL 5.25" y 3.5" 995
CHICHEN ITZA 5.25" y 3.5" 1.495
CYBERBIG solo en 5.25" 995
CHARLIE CHAPLIN solo en 5.25" 495
E - MOTION solo en 3.5" 995
FUTBOL MANAGER 2 5.25" y 3.5" 995
FIRE POWER 5.25" y 3.5" 995
HIGHWAY PATROL 2 solo en 5.25" 495
HISTORIA INTERMINABLE 2 5.25" y 3.5" 1.495
ISHIDO 5.25" y 3.5" 995
INMORTAL 5.25" y 3.5" 1.495
INHUMANOS solo en 5.25" 495
KICK OFF 2 5.25" y 3.5" 1.495
LONE WOLF 5.25" y 3.5" 1.495
LARRY 1 EN INGLES solo en 5.25" 1.495
LOS ANGELES: EL CAOS solo en 5.25" 495
MICHEL 5.25" y 3.5" 995
MANCHESTER UNITED 1 5.25" y 3.5" 1.495
MISION IMPOSIBLE 2 solo en 3.5" 995
NARCOPOLICE 5.25" y 3.5" 995
NEVERMIND solo en 5.25" 495
OLIVER AND COMPANY 5.25" y 3.5" 995
PUERTOS DE ESCALA 5.25" y 3.5" 995
PICK AND PILE solo en 5.25" 995
PHANTOM FIGHTER solo en 5.25" 495
PAK FUTURE CLASSICS (4 CLASICOS) 5.25" y 3.5" 995
PAK DRO DEL COMIC solo en 5.25" 1.495
REVELATION 5.25" y 3.5" 995
ROGER RABBIT 1 5.25" y 3.5" 1.495
SUBBUTEO 5.25" y 3.5" 995
SENTINEL WORLDS 5.25" y 3.5" 995
SKULL AND CROSSBONES solo en 5.25" 995
STAR DUST 5.25" y 3.5" 995
STUNT CAR RACE solo en 5.25" 995
SNOWSTRIKE solo en 5.25" 995
TIGER ROAD solo en 5.25" 995
THUNDER STRIKE solo en 5.25" 495
VAXINE solo en 5.25" 995
WINDOW WIZARD solo en 5.25" 995

MAS OFERTAS PARA PC DE 5.25"

AIRBORNE RANGER	1.495
AFRICAN TRAIL SIMU.	995
AFTER THE WAR	995
AVENTURA ORIGINAL	995
ARKANOID	995
BARBARIAN	995
BALLISTIX	995
BEDLAM	495
BATTLE CHESS 1	1.495
BOXEO LOW BLOW	995
CARRIER COMMAND	995
CORSARIOS	995
CALIFORNIA GAMES	995
COLOSSUS CHESS 10	995
COLORADO	995
CAPITAN BLOOD	495
CALIFORNIA GOLF	495
DOBLE DRAGON 1	1.200
ENMANUELLE	995
EQUIPO A	495
ENFORCERER	995
FULL METAL PLANET	495
FINAL ASSAULT	995
GRAND PRIX CIRCUIT	995
GAME OVER	995
HORSE RACING	995
HOSTAGES	995
HUNT FOR RED OCTOB.	495
INDIANA ULTIMA CR.	1.200
JACK NICKLAUS 1	995
LOOPZ	995
LUCKY LUKE	995
LIGHT CORRIDOR	995
LEADER BOARD GOLF	995
MICROPROSE SOCER	1.495
MAYDAY SQUAD	995
MUTANT ZONE	995
MAYA	995
MISTICAL	995
NAVY MOVES	995
OUT RUN	1.200
PARIS DAKAR	995
PIUBAL FIRST PERSON	995
POLE 500 C.C.	995
POLI DIAZ	995
PINBALL MAGIC	995
PURPLE SATURN DAY	495
PAK SOLID GOLD	1.495
PAK COL. DINAMIC	2.495
PAK GIGANTE 1	1.995
PAK MEGABOX 1	2.900
PAK MULTI SPORTS	1.995
PAK 3 DE OPERA	995
ROAD CARS	995
RA	995
RESCATE EN EL GOFO	995
ROBOCOP 1	995
RICK DANGEROS 1	995
RAMPAGE	995
SKI OR DIE	495
SIMULADOR DE TENIS	995
STRIP POKER 2	995
SHERMAN M 4 TANK	995
STREET BASKET	995
TOOBIN	995
THARGAN	995
TETRIS	1.200
TINTIN	995
TRANTOR	495

MAS OFERTAS PARA PC DE 3.5"

AFTER THE WAR	995
BATTLE CHESS 1	1.495
CORSARIOS	995
COLOSSUS CHESS 10	995
COLORADO	995
CAPITAN BLOOD	495
DOBLE DRAGON 1	995
ENMANUELLE	995
EQUIPO A	495
EXTERMINATOR	995
EL LIBRO DE LA SELVA	995
HOSTAGES	995
HUNT FOR RED OCT.	495
LOOPZ	995
LUCKY LUKE	995
MAYDAY SQUAD	995
MUTANT ZONE	995
MAYA	900
MAD MIX GAME 1	995
NAVY MOVES	995
OUT RUN	1.200
POLE 500 C.C.	995
POLI DIAZ	995
PINBALL MAGIC	995
PAK SOLID GOLD	1.495
PAK MULTI SPORTS	1.995
PAK 3 DE OPERA	995
RESCATE EN EL GOLFO	995
RICK DANGEROUS 1	995
STRIP POKER 2	995
SHERMAN M 4 TANK	995
TARGHAN	995
TETRIS	1.200



JOYSTICK PC CONNECTION
Válido para compatibles PC, XT, AT. Respuesta super-rapida. Doble botón de disparo. Interruptor de disparo automatico. Auto centrado. Respuesta ajustable para los ejes X e Y.
Precio... 3.190

JOYSTICK PC TOP STAR
Diseño ergonómico de ajuste a ambas manos. Eje de metal de gran dureza y duración. Seis micro interruptores. Auto disparo. Revolucionario sistema patentado de amortiguación y anclaje a la mesa.
Precio... 4.790

JOYSTICK PC M-5 JET FIGHTER
Diseño de vanguardia totalmente ergonómico. Eje de nylon puro. Seis microinterruptores de larga duración. Auto fuego. Estabilizadores (cuatro) de succión con ventosa.
Precio... 3.390

RATON MULTI D.P.I. MOUSE
Contiene: Ratón 3 botones C8501. Alfombrilla de ratón. Clavija adaptadora 9-25. Soporte de ratón a monitor. Discos de instalación. Programa test de uso. Instrucciones en castellano.
Precio... 5.500

CONVERTIDOR DE T.V. PARA MONITORES VGA
Permite sintonizar todos los canales de T.V., como si de una televisión de gran definición se tratase en un monitor VGA. Medidas: 400mm x 140 mm x 82 mm. Peso: 1700 gr. Consumo: 15W.
Precio... 24.995

TARJETA GAME CARD
Posibilita la conexión simultánea de dos joysticks de 15 pines. Selector de velocidad para XT, AT o Turbo. Conector tipo de plata. Caja interior elegante. Instrucciones de montaje y uso en castellano.
Precio... 2.990

DISCOS VIRGENES
Discos Nashua con caja extra de plástico duro.

10 DISCOS 5.25" DC DD	995
50 DISCOS 5.25" DC DD	4.490
10 DISCOS 5.25" DC HD	1.950
50 DISCOS 5.25" DC DD	8.900
10 DISCOS 3.5" DC DD	1.950
50 DISCOS 3.5" DC DD	8.900
10 DISCOS 3.5" DC HD	2.950
50 DISCOS 3.5" DC HD	12.900

ARCHIVADOR PARA 80 DISCOS
Separadores de colores intercambiables. Pie de goma fijante. Parte superior totalmente transparente. Base y aspecto robustos. Desensamblable en 3. Cierre de seguridad con llave. Modelos 5.25" y 3.5"
Precio... 1.590

SOUND BLASTER 2.0 TARJETA DE SONIDO
Sin duda la tarjeta de sonido más difundida. Con hasta 10 funciones para potenciar el sonido y las cualidades del software al máximo nivel. ¡ IMPORTANTE ! Manuales y discos de instalación en INGLES.
Precio... 19.900

SOUND MASTER+ (COVOX) TARJETA DE SONIDO
La solución para mejorar el sonido del PC a un super precio. Compatible con la mayor parte del software. Voces digitalizadas. Sonido HI FI. Fácil instalación. Instrucciones en español.
Precio... 12.900

MAS COSAS PARA TU PC

SOPORTE DE RATON	995
ATRIL PORTADOCUMENTOS	995
CABLE ALARGADOR RED	1.995
CABLE ALARGADOR TECLADO	1.995
CABLE ALARGADOR MONITOR	1.995
CABLE DE RED	1.995
CABLE CENTRONICS	1.995
CABLE PARALELO	1.995
KIT DE LIMPIEZA DISQUETERA	995
ALFOMBRILLA DE RATON	995
FUNDAS ANTIPOLVO	2.995
CORTADOR DE CONTINUO	995

DISCOS VIRGENES BULK

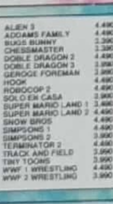
50 DISCOS 5.25" DC DD	2.495
50 DISCOS 5.25" DC HD	3.995
50 DISCOS 3.5" DC DD	3.995
50 DISCOS 3.5" DC HD	5.495





ADDAMS FAMILY	6.990
BUBBLE BOBBLE	6.500
CHIP AND DALE	7.900
DOBLE DRAGON 3	7.990
GHOSTBUSTERS 2	6.500
KUNG FU	3.900
MEGAMAN 3	7.900
NEW ZELAND STORY	6.990
ROBOCOP 2	6.990
SHADOW WARRIOR	6.500
SIMPSONS 2	6.800
SUPER MARIO 1	4.200
SUPER MARIO 2	7.250
SUPER MARIO 3	7.900
TORTUGAS NINJA 1	7.250
TORTUGAS NINJA 2	7.900
TRACK AND FIELD 2	6.500
T. AND F. BARCELONA	6.500
WRESTLEMANIA	6.500
ZELDA 2	7.900





ALIEN 3	4.490
ADDAMS FAMILY	4.490
BUGS BUNNY	3.390
CHESSMASTER	3.390
DOBLE DRAGON 2	4.490
DOBLE DRAGON 3	3.990
GEROGE FOREMAN	3.990
HOOK	4.490
ROBOCOP 2	4.490
SOLO EN CASA	3.990
SUPER MARIO LAND 1	3.490
SUPER MARIO LAND 2	4.490
SNOW BROS	4.490
SIMPSONS 1	4.490
SIMPSONS 2	3.990
TERMINATOR 2	4.490
TRACK AND FIELD	3.990
TINY TOONS	3.990
WWF 1 WRESTLING	4.490
WWF 2 WRESTLING	3.990





ALIEN 3	8.490
BUSTER DOUGLAS B.	3.990
BATMAN (NUEVO)	8.490
BULLS VS LAKERS	8.490
CHUCK ROCK	8.490
DOBLE DRAGON	5.990
EUROPEAN C. SOCCER	8.490
INDIANA JONES LAST...	8.490
ITALIA 90	3.990
JOHN MADDEN 93	8.490
LEMMINGS	7.990
OLIMPIC WOLD	7.990
PIT FIGHTER	8.490
SHADOW OF BEAST 2	7.490
SHADOW DANCER	3.990
SIMPSONS	8.490
SONIC 2	8.490
TAZMANIA	8.490
TERMINATOR	7.990
TOKI	7.490



ADDAMS FAMILY	8.490
CHESS MASTER	8.490
EXHAUST HEAT	9.990
FINAL FIGHT	9.490
F - ZERO	8.490
JOE AND MAC	8.490
PAPER BOY 2	8.490
ROBOCOP 3	8.490
STREET FIGHTER 2	10.990
SPIDERMAN X MEN	8.990
SUPER SOCCER	8.490
SUPER GHOULS AND G.	8.490
SUPER CASTELVANIA 4	8.490
SUPER R TYPE	8.490
SUPER ADV. ISLAND	9.490
SUPER SMASH T.V.	8.490
SUPER TENNIS	8.490
TORTUGAS NINJA 4	8.990
WWF WRESTLING	8.990
ZELDA	8.490

ADEMAS TENEMOS JUEGOS PARA

TODOS LOS ORDENADORES



SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX
ATARI
AMIGA

STREET FIGHTER 2 · TORTUGAS NINJA 2 · MARIO BROS · TETRIS

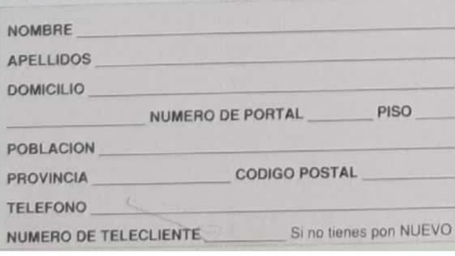
¡ Pidenos gratis nuestro catálogo con mas de 1.000 juegos en oferta !



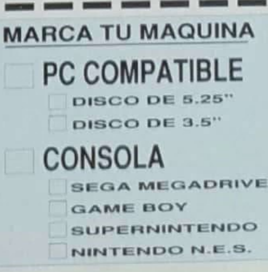
Recorta y envia este cupón en un sobre a:

TELEJUEGOS
APARTADO DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO.
Si, deseo recibir, pagando sólo cuando reciba el paquete, los artículos que indico en este cupón.
NO ENVIAR DINERO POR ADELANTADO



NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DOMICILIO ______
NUMERO DE PORTAL ______ PISO ______
POBLACION ______
PROVINCIA ______ CODIGO POSTAL ______
TELEFONO ______
NUMERO DE TELECLIENTE ______ Si no tienes pon NUEVO



MARCA TU MAQUINA

☐ PC COMPATIBLE
☐ DISCO DE 5.25"
☐ DISCO DE 3.5"

☐ CONSOLA
☐ SEGA MEGADRIVE
☐ GAME BOY
☐ SUPERNINTENDO
☐ NINTENDO N.E.S.



TITULOS

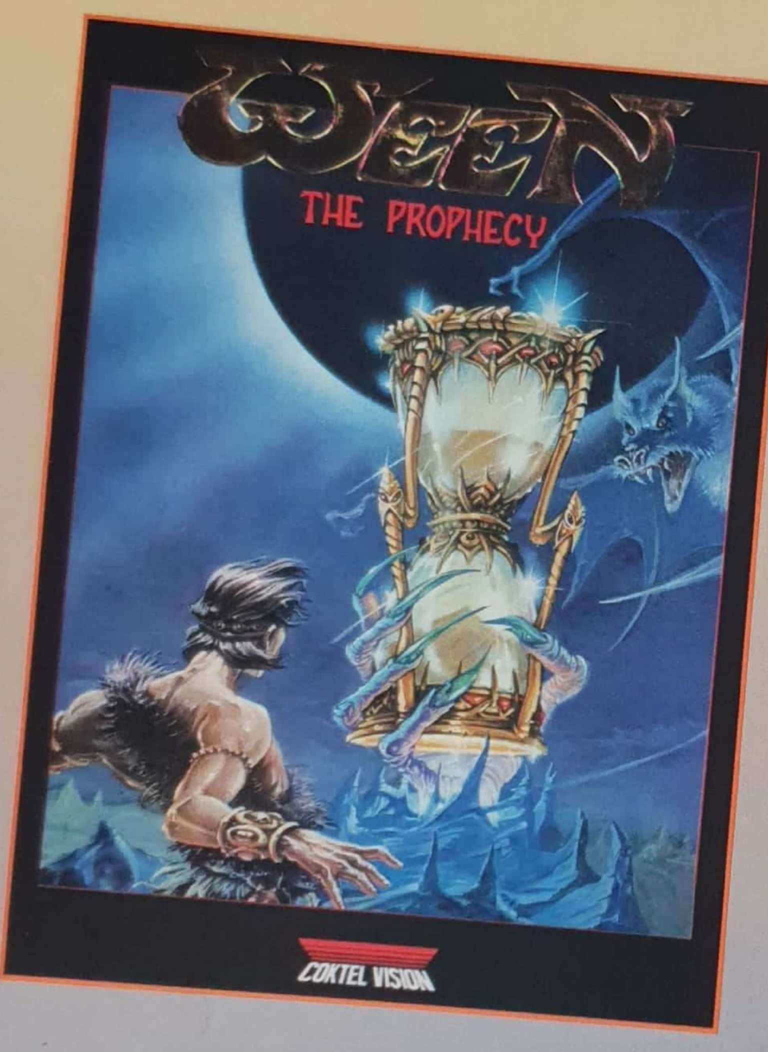
GASTOS DE ENVIO 250

TOTAL



- OK Pasarela: WEEN
- Compañía: COKTEL VISION.
- Distribuidor: SYSTEM 4.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, THUNDER BOARD.

Ween



SALVA LAS RO

¡Rápido! el Gran Eclipse está a punto de acontecer y como no consigas los tres preciados Granos Azules, la profecía no se cumplirá. Adéntrate en un sinfín de problemas para poder librar al Reino de las Rocas Azules del tirano Kraal y, sobre todo, engrasa bien los mecanismos de tu materia gris, pues ésta será tu principal aliada.

Por siempre se ha tenido respeto en el reino de las rocas azules a una profecía transmitida de padres a hijos desde la noche de los tiempos, que narra cómo mediante un reloj de arena mágico llamado Revuss, se puede eliminar para siempre a cualquier enemigo por grande que este sea. Para ello, se debe acabar el Revuss encontrando los tres granos azules que nunca fueron introducidos en su interior y que hacen de él una pieza incompleta. La tarea no es nada fácil, debido a que los granos estan dispersos en el camino que conduce hasta el Santuario del Templo Secreto donde reposa el objeto mágico. Además cuando se consigan los tres granos azules no se podrán depositar en el interior del Revuss hasta el mismo instante en el que se de el gran eclipse, pues de lo contrario la profecía no tendrá efecto.

El reino de las rocas azules siempre se ha visto amenazado por un maléfico brujo ansioso de poder. Este brujo, llamado Kraal, solo ha podido ser mantenido a raya por Ohkram el mago protector, quien lo desterró hace mucho tiempo y lo mantuvo alejado gracias a su magia. Pero Kraal, lejos de darse por vencido, desde el exilio hizo la firme promesa de volver cuando Ohkram haya perdido sus fuerzas por la edad.

Ohkram sabía muy bien que Kraal no habia dicho ninguna tonteria, ya que todos los Magos Protectores tienen una edad límite, a partir de la cual sus poderes mágicos pasan a formar parte del cosmos, hasta que nazca otro que reuna las condiciones necesarias para sucederlos. Este nuevo Protector tarda siempre bastante tiempo en aparecer, por ello Ohkram solo deseaba que su magia no se extinguiera antes del Gran Eclipse y asi poderse librar definitivamente del tirano, valiéndose de la profecía.

EL ECLIPSE

En los últimos tiempos los astrólogos han predecido un eclipse, que sería uno de tantos otros sino fuera porque la luna que ocultará al astro se encontrará en una posicion fuera de lo normal, tan próxima al planeta que cubrirá totalmente el disco solar, produciendo la ausencia total de luz en toda la superficie del planeta.

Este pronóstico tiene en vilo a todo el reino, pues de él depende el que Ohkram ayudado por su magia pueda por fin reunir los tres perdidos granos azules y cumplir la profecía, mediante la cual pueda librarse del tirano Kraal, más la desgracia parece haberse cebado sobre el reino de las rocas azules y la magia que mantenia desterrado a tan odioso ser, escapó del envejecido mago protector a tan solo cuatro dias del gran acontecimiento.

Kraal, como ave de rapiña que se encuentra al acecho, por fin ha podido abalanzarse sobre el tan ansiado reino para cumplir su venganza y dominar por siempre en aquellas tierras. A su vez el anciano Ohkram desprovisto de sus poderes mágicos y por tanto impotente ante tan poderoso enemigo, no puede aventurarse en la búsqueda de los granos azules y no ve otro remedio que encomendar tan estoica misión a su nieto Ween, famoso en los contornos por poseer un valor sin igual. Advertido sobre las pruebas que tendrá que superar en su trayecto, el arrojado joven no piensa que sea tan complicado, pero el prudente anciano no deja que el audaz espiritu del joven le haga proceder de forma irracional y dispone que sea acompañado por su buen amigo Petroy, morador de la mágica bola de cobre

SUERTE Y... AL ENIGMA

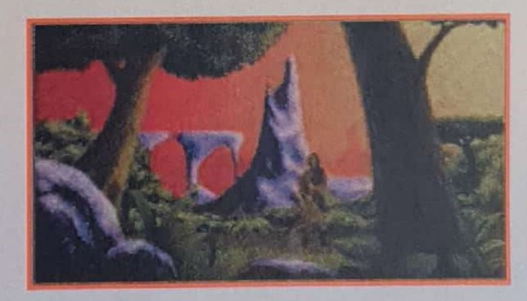
Tan sólo queda desearle suerte, pues seguro que la va a necesitar y darle, como último y gran consejo, el que nunca se de por vencido aunque le parezca encontrase en una situacion imposible de solventar.

El juego es una típica aventura gráfica, ambientada en extraños mundos de dragones y magias. Nuestro personaje, el joven Ween, ha de penetrar por un sin fin de parajes de los que no podra salir hasta haber resuelto, de forma astuta, las barreras que le separan de dar el siguiente paso. No se encontrará solo en su cometido y tendrá como acompañantes de hazaña tres personajes a cual más curioso. El primero es Petroy, el buen amigo de su abuelo Ohkram. Surgiendo de una bola de cristal en la primera pantalla, le acompañará junto con esta para darle información relativa a los objetos o artefactos que encuentre en su camino. Petroy se mostrará especialmente eficaz a la hora de descifrar inscripciones.

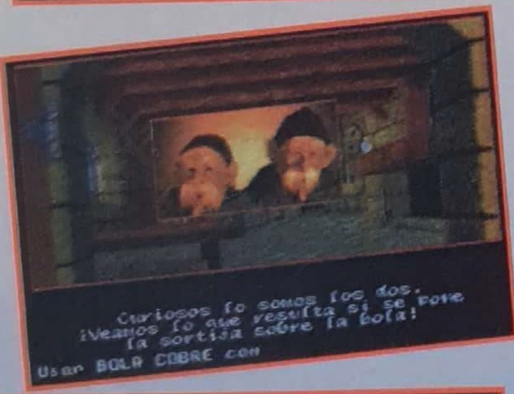
El segundo personaje es un murciélago mágico que acudira al oir el son de una flauta, por lo que tendrás que hacerte con

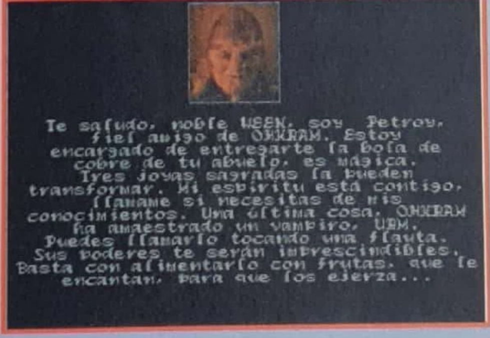
R EL REINO DE OCAS AZULES











Dentro del marco de la aventura gráfica encontrarás extraños mundos de dragones y magia.



una. Este murciélago solo se mueve por el interés y deberás proporcionarle fruta para que te conceda algun bien.

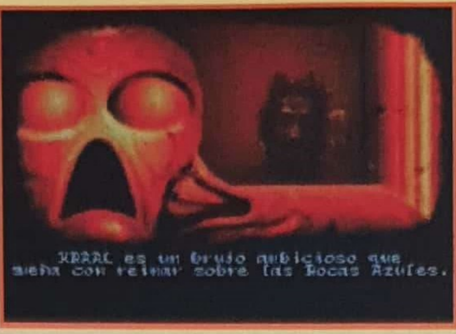
Por último un par de gemelos haran las veces de sirvientes porteadores, llevando todos los objetos que Ween va a recoger por el camino y que usará en algun momento de su aventura. Esta pareja mas de una vez te traera quebraderos de cabeza.

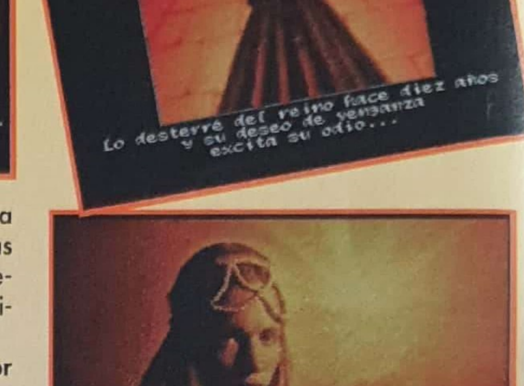
Las pantallas que debes resolver, irán generalmente una tras otra, pero te puedes encontrar con grupos de ellas comunicadas. En cualquier caso, para avanzar tienes que actuar de forma coherente, utilizando todas las cosas que puedes manipular, y gracias a que es imposible quedarse atrapado por no haber cogido antes algun objeto o por no haber hecho cierta cosa, pasarás sin preocupaciones de una pantalla a otra. Esta situación, indudablemente beneficiosa, tan solo es alterada en la última pantalla donde puedes ser eliminado.

La forma de jugar es simple: se cuenta con un puntero que indica sobre qué objeto o artefacto se quiere actuar. Cuando este puntero es desplazado a la cabezera de la pantalla se desdoblará un menú con las opciones de gestión , comodín, agenda, inventario, personajes, lugares y ajustes. Por último, en la parte inferior de la pantalla hay un espacio donde aparecerán las distintas informaciones.

OBJETOS A LA VISTA

Los objetos no siempre se hallan a la vista, teniendo en algunos casos que accionar un mecanismo para descubrirlos. También



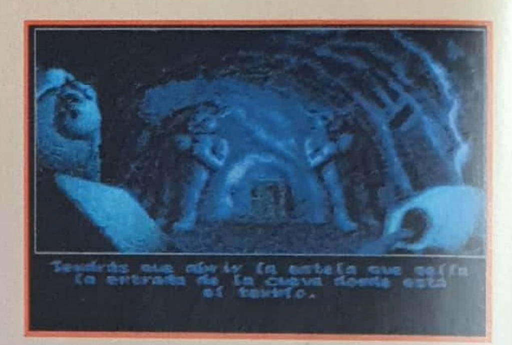


puede pasar que al llegar a una pantalla no se encuentren todos los que necesitas para salir de ella, apareciendo estos segun vayas avanzando en tu labor y precises de ellos.

Lógicamente, cuando el puntero cursor pase sobre algun objeto o lugar importante, serás informado con algun mensaje explicativo, pero hay alguna pantalla por ahi perdida, en la que los programadores "han olvidado" indicarte alguno de esos lugares y te puedes llegar a desesperar un poco por no encontrar ninguna forma de seguir avanzando, todo esto, como digo, seguro que por descuido de los programadores...

En algunas ocasiones (dos concretamnete, una de ellas al final de la aventura) tendrás que partir de cero, pues no podrás contar con los objetos que habías recolectado hasta el momento y que te iban facilitando la labor de buscar los tres granos azules. Esto no quiere decir que no puedas recuperarlos, es más, en una de estas situaciones tendrás que hacerlo para poder seguir jugando.

La finalidad del juego, aparentemente, es conseguir los tres granos azules, dirigirte al Templo Secreto y depositarlos en el Revuss, pero esto sólo se-





El programa consta con algunas digitalizaciones animadas que han sido realizadas por actores debidamente caracterizados, para lograr así una una gran calidad final.
Sin duda alguna , Ween y su reino de las rocas azules no pasará inadvertido para ningún amante de videojuegos de PC.

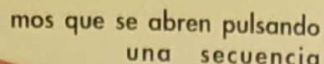




Para jugar cuentas con un puntero para indicar con qué objeto o elemento puedes actuar.







rá la mitad de la aventura, pues Kraal se encargara de alargarla.

No se si debería, pero te voy a suministrar algunas pistas muy útiles que te ayudaran en tu misión :

— La flauta nunca aparecerá como tal en ningún escenario, teniendo que buscar los materiales y herramientas para fabricarla.

— La bola de cobre tiene la facultad de convertirse en tres objetos distintos según la joya con que la combines, pero habrá más de una situación en que será la bola como tal la que te sirva.

— Cuando salgas del Santuario del Templo Secreto toma el camino de la izquierda, pues es mucho mas fácil que el otro.

— En un principio solo puedes hacer una poción, ya que solo se te darán dos ingredientes, pero en las pantallas finales contarás con muchos más y deberás realizar todas las mezclas posibles para encontrar nuevas pócimas que te abran el camino.

— En alguna pantalla (concretamente en la antepenúltima) tendrás que insistir varias veces sobre el mismo lugar para conseguir que de él surja una ayuda.

— En la pantalla de la guardiana del santuario, acuérdate de la destilación de liquidos y de las serpientes...

- También en esta antepenúltima pantalla deberás, aunque te pese, recordar el nombre de tu enemigo.

— No olvides los nombres de una pareja de enamorados que han salpicado con sus inscripciones amorosas gran parte de las pantallas.

— En alguno caso aparecerán mecanismos que se abren pulsando una secuencia con las cuatro teclas que los forman. Esta secuencia la puedes deducir lógicamente de los símbolos que aparecen en cada una de las teclas, pero si te resultara muy complicada, puedes hacerte una tabla con las combinaciones posibles, que ascienden tan solo a 24.

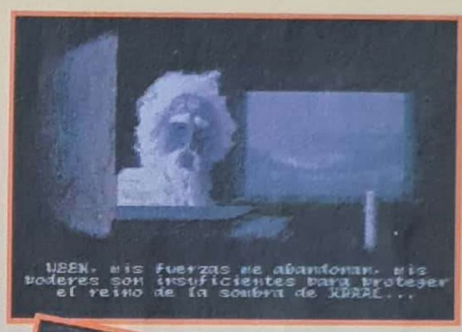
— Cuando te enfrentes al dragón de las 100 caras, recuerda que en tu inventario guardas cierta trampa de insectos.

VOLVIENDO A LO NUESTRO

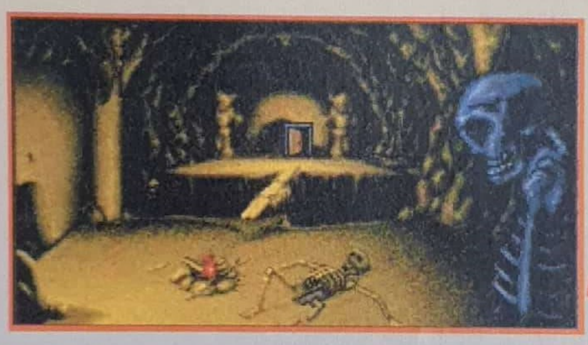
El programa consta con algunas digitalizaciones animadas realizadas por actores debidamente caracterizados, que le dotan de una gran calidad, la cual tambiên se verifica en el diseño global de los obstáculos y pantallas, convirtiendo a este juego en uno de esos que te tienen delante de la pantalla durante horas perdiendo la noción del tiempo.

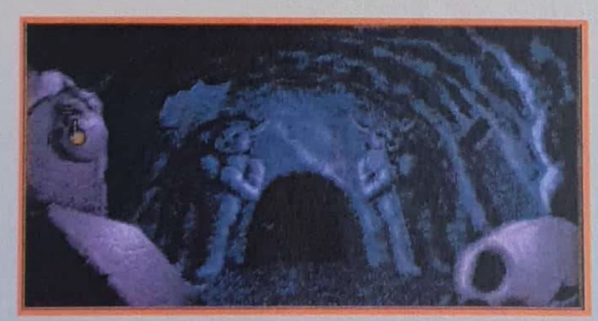
ANTONIO MARTINEZ HERRANZ.

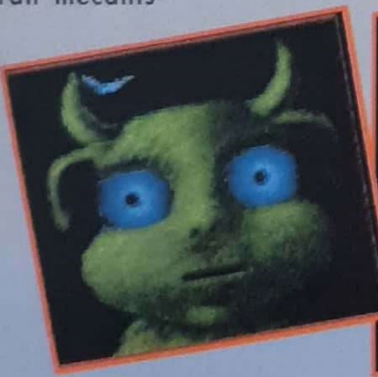














OK 90%

Jugabilidad :	89
Gráficos :	95
Sonido :	89
Originalidad:	90
Movimientos :	90

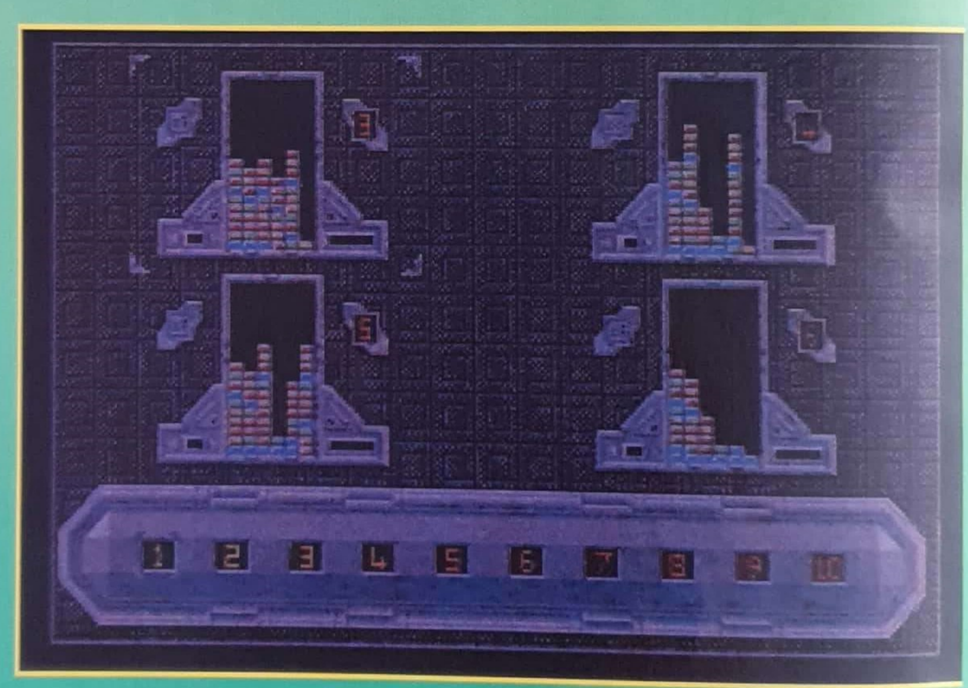


- OK Pasarela: ZYCONIX
- Compañía: ACCOLADE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ROLAND, SOUNDBLASTER, ADLIB

Zyconix

UN TEST PARA TUS REFLEJOS

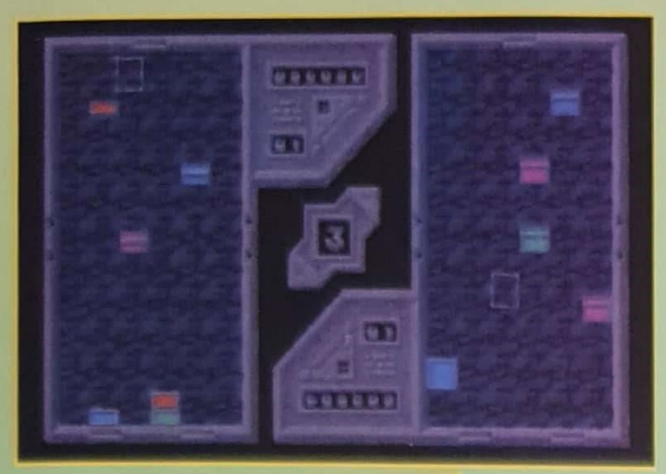
Bloques, colores y habilidad para combinarlos, ¿te recuerda algo...? efectivamente: Tetris. De nuevo un simple pero tremendamente divertido juego, vuelve a llegar hasta nuestras pantallas y lo que parecía un recuerdo otra vez nos traerá de cabeza, «Zyconix» se encargará de ello.

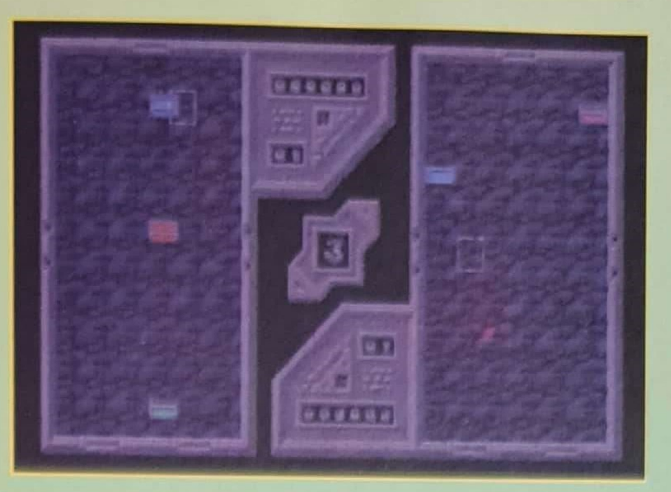


El primer gran juego que combinó habilidad con ingenio, fue el ya mítico Tetris, que hizo romperse la cabeza y agudizar los reflejos a muchísima gente en todo el mundo. A raíz del éxito que obtuvo, fueron saliendo al mercado toda una corte de juegos en los que, utilizando otras formas de hacer combinaciones con fichas, se perseguía la misma finalidad del Tetris. Después de la tempestad vino la calma y con el paso del tiempo se ha ido sofocando la «tetrismania», atenuándose la marcha tan acelerada en que aparecían este tipo de juegos.

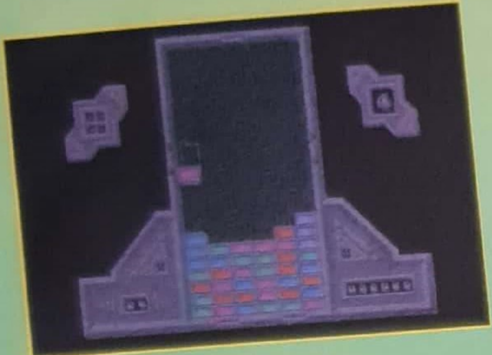
El último en salir de esta dinastía, que ha llegado hasta nuestras manos, viene con el nombre de «Zyconix» y presentado, al igual que sus predecesores, como un reto a la agilidad mental, trae consigo una serie de innovaciones que le dan sus propias caracteristicas. En esencia se vuelve a lo mismo y su árbol genealógico, inevitablemente, aparece presidido por el Tetris. Con ésto no te quiero decir que jugado uno jugado todos, ni mucho menos, precisamente el que sea una variedad del Tetris es motivo para que si en su dia fuiste un empedernido jugador de éste, pruebes ahora con otro reto parecido del que ya tienes referencias, y que si nunca has probado un juego del genero, tengas la oportunidad de hacerlo.

Se sigue conservando la regla de oro consistente en el reto personal que deben



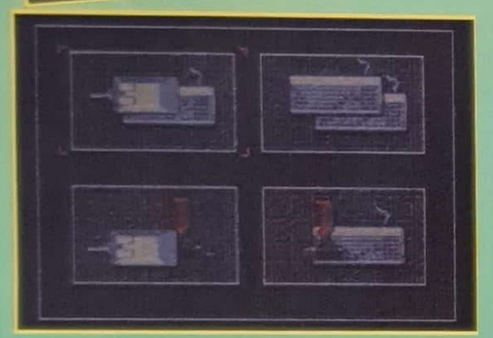


El juego viene con un completo menú de opciones, muy convenientes para poderlo adaptar a tus posibilidades.

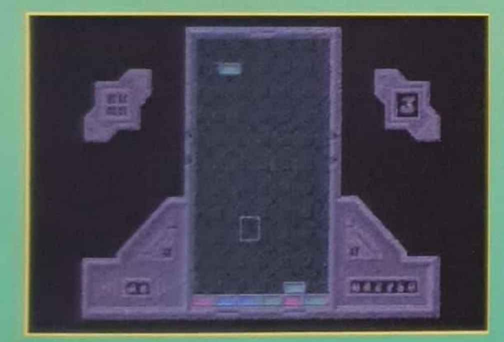






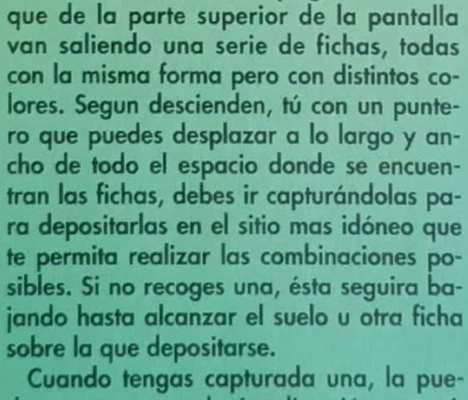


producir estos juegos sobre el usuario, estando provistos de una serie de niveles, los cuales indican la pericia que posee el jugador. Pero no solo se mira por el afán de superación personal, sino que también es muy importante el dejar bien claro quien domina mejor la situación y por ello, además se cuenta con la posibilidad de jugar dos participantes a la vez, de modo que los progresos que consiga uno en el juego, le supongan al otro amargas desventajas.



UN JUEGO PARA DISFRUTAR

Esta vez la mecánica del juego consiste en que de la parte superior de la pantalla van saliendo una serie de fichas, todas con la misma forma pero con distintos colores. Segun descienden, tú con un puntero que puedes desplazar a lo largo y ancho de todo el espacio donde se encuentran las fichas, debes ir capturándolas para depositarlas en el sitio mas idóneo que te permita realizar las combinaciones posibles. Si no recoges una, ésta seguira bajando hasta alcanzar el suelo u otra ficha sobre la que depositarse.

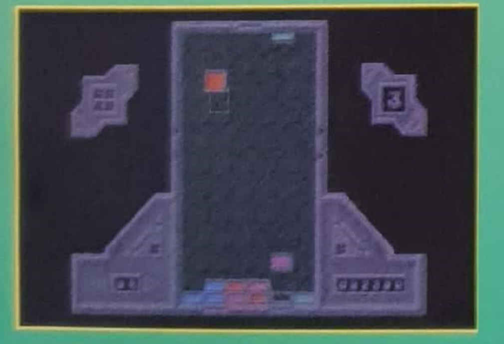


Cuando tengas capturada una, la puedes mover en cualquier dirección y sentido, además de poderla retener el tiempo que desees. Si la liberas de nuevo seguirá bajando, pero esta vez a mayor velocidad que cuando la capturaste. También puedes recogerla y desplazarla encima de alguna que se encuentre en movimiento, soltándola sobre ésta, con lo que se consigue que sean depositadas ambas de una forma más veloz, quedándote así libre de nuevo el cursor para ocuparte de otras.

Las combinaciones y por lo tanto el objetivo de este juego, es amontonar las fichas en la parte baja de la pantalla de forma que se encuentren formando lineas perpendiculares u horizontales del mismo color, compuestas por un determinado numero de ellas el cual puede elegir quien vaya a jugar. Claro está que las combinaciones pueden ser realizadas con un número superior de fichas que el necesario, logrando así un mayor numero de puntos. Cuando se consiga alguna combinación, automáticamente desaparecerán todas las fichas que la constituían y el hueco que dejan es ocupado de forma simultánea por el resto que se encuentren reposando sobre ellas. Transcurrido un tiempo se pasa de nivel y las fichas salen en mayor cantidad descendiendo mucho mas rápido, de este modo se incrementa de forma progresiva el nivel de dificultad en el desarrollo de la partida, sin haber pantallas o fases que superar. Se pierde cuando una columna de fichas toque la parte superior de la pantalla imposibilitando la salida de otra.

Todo esto es común para los cuatro modos distintos con que cuenta el programa para desarrollar una partida. El primero y mas sencillo se denomina Jazz's Game y consiste en ir haciendo las combinaciones sin más.

Después se encuentra el modo Lift's Game, con la peculiaridad de comenzar la partida con una serie de fichas ya depositadas, las cuales se pueden ir eliminado en el transcurso del juego.



Requerirás una gran agudeza y agilidad mental para salir airoso del reto que significa "Zyconix".

También esta Blues, donde se nos propone un reto al reloj. Aqui una cuenta descendente te indica el tiempo que te resta para poder hacer una combinación.

Cuando hagas alguna, no se reinicializa el contador, sino que se incrementa en algunos segundos que se iran acumulando.

Por último viene Classical Game, en el que ya se incorpora la dificultad extra, consistente en que un marcador va contando las fichas que se depositan y si no haces una combinación antes de haber colocado ocho, aparecerá una linea que hace subir todos los bloques y que por tanto te acerca al GAME OVER. Esta linea nueva que aparece la forman unas fichas que tienen un color distinto al de las fichas con que se juega y por esto no pueden ser eliminadas mediante combinacion alguna.

Parece que los diseñadores nunca se dan por satisfechos con la dificultad de sus juegos y por si no fuera suficiente problema el que las fichas caigan mas deprisa con el transcurrir del tiempo, al llegar a ciertos niveles, se incorporaran nuevas fichas de distintos colores, multiplicando de este modo la difilcultad.

¡CHIRIMBOLO VA...!

Mas no te encuentras tan desamparado, y también se incorporan una serie de "chirimbolos" que al entrar en acción realizaran funciones que se suponen te serán beneficiosas, y digo suponen porque en casos excepcionales te pueden hacer la pascua por descolocarte las piezas que tanto te había costado situar en determinada posición. Por si te interesa te cuento en que consisten estas ayudita: Un bloque transparente te brindará la posibilidad de combinarlo con cualquier otro color ya que actua de comodín. La mina actua con un proceder algo extraño, pues al tocar la primera ficha de una columna, no es ésta la que desaparece, sino la última, y es con el único medio que se pueden eliminar las fichas de color ajeno al juego que aparecen en el modo Classical Game.

Una bola con un rectángulo en su parte superior actua despidiendo una bola que va rebotando por las paredes y al contactar con una ficha ya colocada, la destruye.

La tensión se incrementa al igual que la dificultad

Su efecto tiene una duración limitada por tiempo.

Un par de bolas que bajan rotando destruyen todas las fichas del mismo color que se hallen depositadas. Para seleccionar cual es el color a destruir, se recogen las esferas y se depositan sobre alguna ficha con dicho color. La pica hace desaparecer completamente toda una columna. El denominado desintegrador, elimina las cinco primeras fichas de la columna sobre la que actue.

Por supuesto, todos estos objetos puedes cogerlos y utilizarlos sobre la ficha que más te convenga.

OPCIONALIDAD

El juego viene provisto con un completo menú de opciones, donde aparecen los ajustes y selecciones necesarios para adaptarlo a tus posibilidades.

Entre ellos se encuentra el ya mencionado Tipo de Juego (Jazz's Game, Classical Game, etc..) pero además trae: tipo de música (se puede elegir entre cuatro diferentes melodías o desconectar el sonido), periférico de entrada (que puede ser el ratón, el teclado o el Joystick), la elección de uno o dos jugadores y una sección dedicada a introducir el nivel de dificultad. En esta última, se puede elegir tanto el número de fichas que deben intervenir en cada combinación como el nivel por el que se desea empezar a jugar.

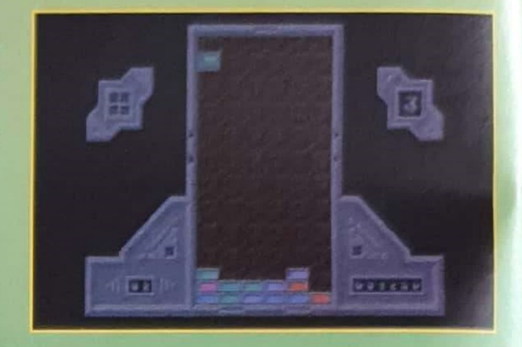
Pronto te darás cuenta que al principio no hay muchas dificultades y parece como si fuera un juego tan simplón que nunca va hacerte soltar adrenalina, pero pasado el nivel 20 la cosa cambia y ya tu concentración habrá aumentado considerablemente, y si consigues llegar hasta el 25 o 26 verás que ya es una tarea imposible, convirtiéndote en un atónito espectador del enorme chaparrón de fichas. Tampoco tardarás en darte cuenta que el sistema de control más idóneo es el ratón, dotando a tus desplazamientos de una agilidad que no pueden alcanzar ni el teclado ni el joystick.

Los gráficos y el sonido son buenos, si bien es preciso decir que este tipo de juegos por su simplicidad de desarrollo, no precisan de un gran derroche artístico.

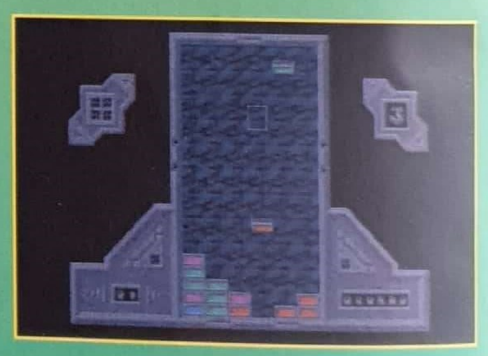
Pues nada, lo dicho, si en su dia fuiste un fanático del Tetris, no te lo puedes perder y si todavia no has puesto a prueba tu agilidad mental, este es el momento y el juego para hacerlo.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ.












SONY
DISCO OPTICO
REGRABABLE
DE 128 MB.
3½"
UNIDAD DE DISCO
DESDE P.V.P. 259.800 PTAS.*
DISCO DE 128 MB
P.V.P. 9.800 PTAS.*
(*IVA NO INCLUIDO)
SONY
PRODUCTOS INFORMATICOS
Sony España, S. A. C/ María Tubau, 7. 28050 Madrid. Tel.: (91) 536 57 00. Fax: (91) 358 96 52.

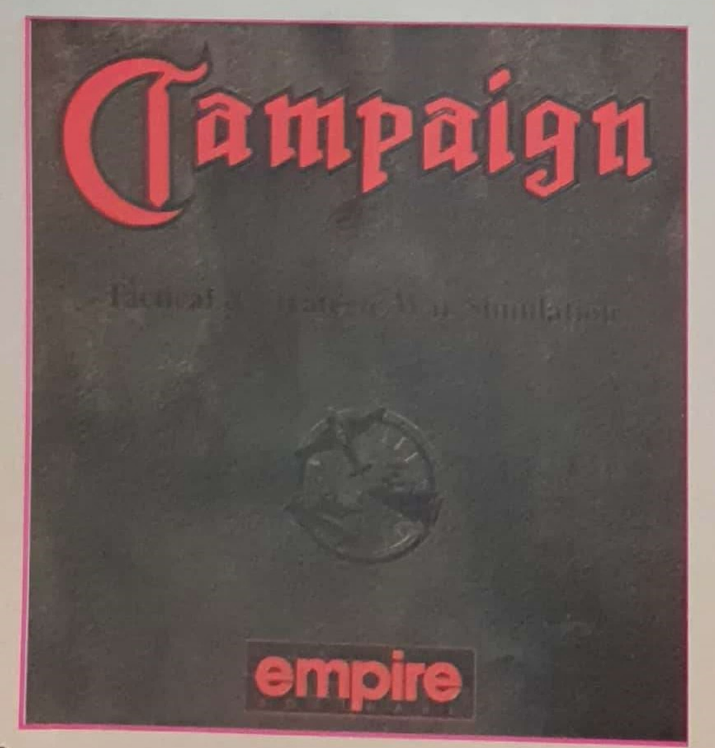
- OK Pasarela: *CAMPAIGN*
- Compañía: EMPIRE SOFTWARE
- Distribuidor: PROEIN, S.A.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA, MCGA
- Tarjeta de sonido: ROLAND, AD LIB, SOUND BLASTER

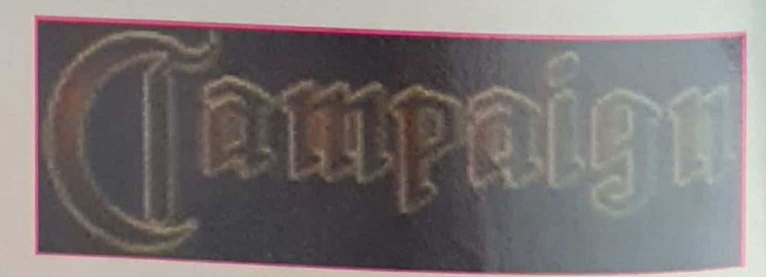
Campaign

COMO GANAR LA GUERRA

Si te atraen las tácticas y maniobras militares e incluso otros juegos de estrategia no militares, es probable que «Campaign» sea tu juego. En él se aunan la vivacidad de una guerra en pleno campo de batalla y las estrategias más depuradas. Ponte a jugar y emularás a aquellos sufridos guerreros y destacados estrategas.







El hombre se ha ido desarrollando, desde su creación, rodeado de luchas y guerras. Incluso actualmente, nos encontramos rodeados de múltiples batallas con orígenes muy variados. Dentro de todas estas guerras, han destacado en la historia las de carácter mundial. Los motivos por los que sobresalen especialmente son el gran número de estados contendientes y desde el punto de vista estratégico las grandes batallas que se desarrollaron. Llama la atención especialmente la segunda guerra mundial. Esto es por la aparición de nuevos armamentos, que por su particular manejo y capacidad destructiva requieren una especial puesta en escena y de unas instalaciones y materiales (logística)





R UNA GRAN

muy peculiares. Este juego nos involucra en aquel conflicto y nos ofrece la posibilidad de librar sus grandes batallas y otras que nosotros creemos con los armamentos y paisajes de aquellos momentos.

EL JUEGO

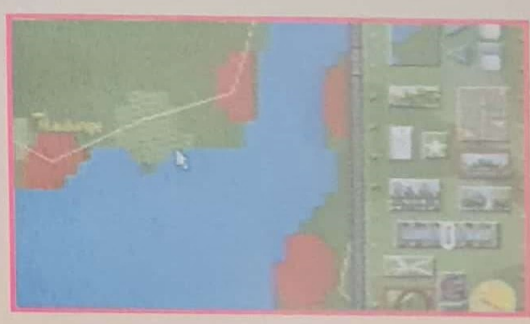
Nos encontramos con un estuche grande muy bien presentado que nos incluye, además del software y los manuales necesarios para jugar, unos posters, tarjetas y un mapa relacionado con la guerra. Tras la instalación y tecleando CAMPAIGN, hallamos unas pantallas de presentación muy discretas que nos hace pensar que veremos un juego normalito. Pero esto no es así como comprobaremos al jugar.

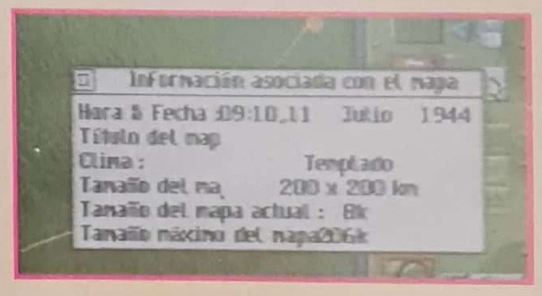
Puede que se trate de un juego muy complejo para gente que no esté acostumbrada a este tipo de programas, ya que es un juego de "simulación de tácticas y estrategias militares" muy completo y por tanto, al encontrar el manual ,necesaria su lectura por otra parte, uno piensa que va a leer un cuento por su amplitud. Por otro lado nos dan también un libro que ,aparte de servir para sacar las claves de protección del juego, nos informa de todas las características técnicas del armamento de los dos bandos (potencia de fuego, medidas, peso, velocidad, alcance,...) que nos puede ser muy útil para entablar las batallas en mejores condiciones para la victoria.

COMENZANDO A JUGAR

Entrando en lo que es el juego, hay dos sistemas diferentes relacionados entre si en el desarrollo del juego. El sistema de campaña y el de combate. Dentro del sistema de campaña hay tres secciones principales: campaña, batalla y edición de mapas. La sección de campaña es donde comienza el sistema. Al comenzar la campaña se da un mapa por defecto, pero se puede cambiar por otro si se prefiere. Como nota os diré que se dispone de muchos mapas, clasificados en tres niveles (campaña simple, campaña promedio y campaña compleja). Los de campaña simple se pueden jugar en unos minutos. Los de campaña promedio son más complejos, ya que incorporan más grupos a la batalla y más complicaciones de terreno, etc., por lo que se nos hará necesario bastante más tiempo para finalizar la campaña. Los de campaña compleja toman batallas reales de la historia que representan a los







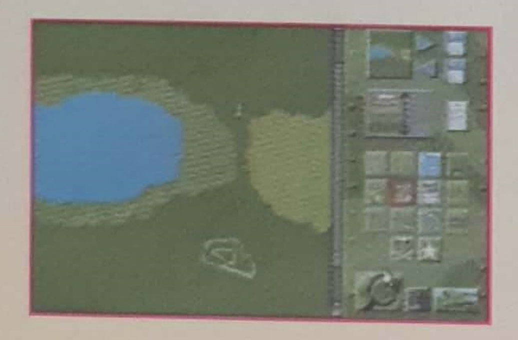






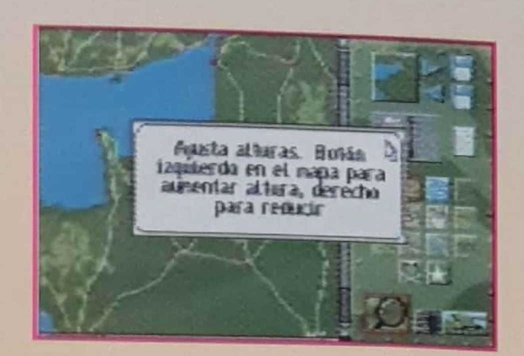
países en un estado lo más cercano posible a su situación en ese momento de la guerra.

Cuando estamos ante el juego nos encontramos con un mapa con o sin tropas que nos muestra la zona completa donde se puede librar la campaña. A la derecha una serie de signos gráficos nos sirven para estudiar más detalles de los que nos presenta el mapa (sobre composición de las tropas, características técnicas, y otras). Asímismo, se puede ampliar el mapa para observar mejor la disposición de los grupos.



Los ejércitos contienen grupos y los grupos contienen vehículos. En el mapa veremos los grupos conocidos mediante "puntos gordos". El color de estos puntos nos dirá de que se tratan (rojos enemigos, amarillos amigos y azul claro el amigo actual -el que controlamos-). Podremos ir cambiando de grupos para darles órdenes concretas de movimiento y ataque y para comprobar sus fuerzas.

Por cierto, según el mapa que cojamos elegiremos que bando vamos a controlar. Los grupos pueden estar descansando o activos. Comienzan activos, pero tras ocho horas de acción continua necesitan descansar 16 horas. Cuando son grupos amigos y están descansando serán de color gris. Los grupos de combate pueden contener seis tipos diferentes de vehículos (anti-tanques, ingenieros, observadores, de artillería y de infantería). Siempre podremos examinar el estado del grupo y cada uno de sus vehículos. Podremos moverlos de dos maneras, o bien asignando manualmente el objetivo, o de lo contrario, dejando que él mismo se asigne uno tras acabar con el primero. No podremos ver en el mapa al enemigo hasta que le tengamos suficientemente cerca. La amplitud de este juego nos permite incluso ocuparnos de la logística (producir armamentos y equipo y transportarlo en convoys a su lugar de empleo).



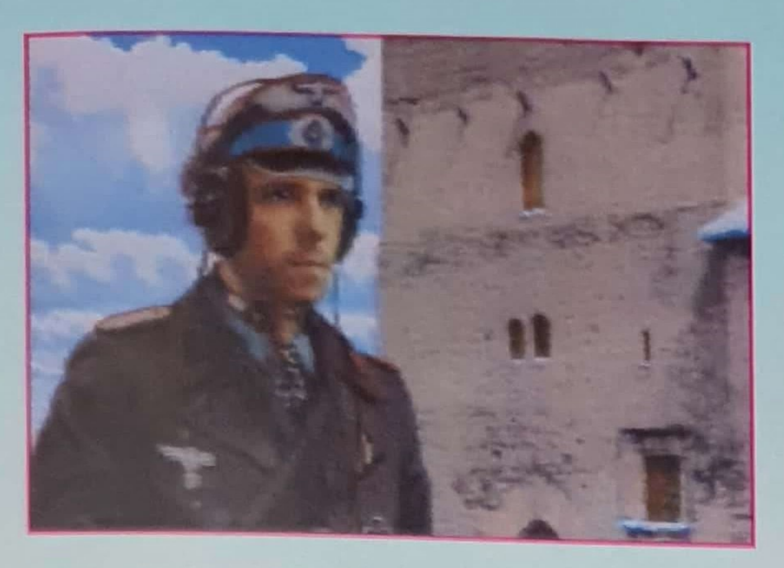
COMIENZAN LOS COMBATES

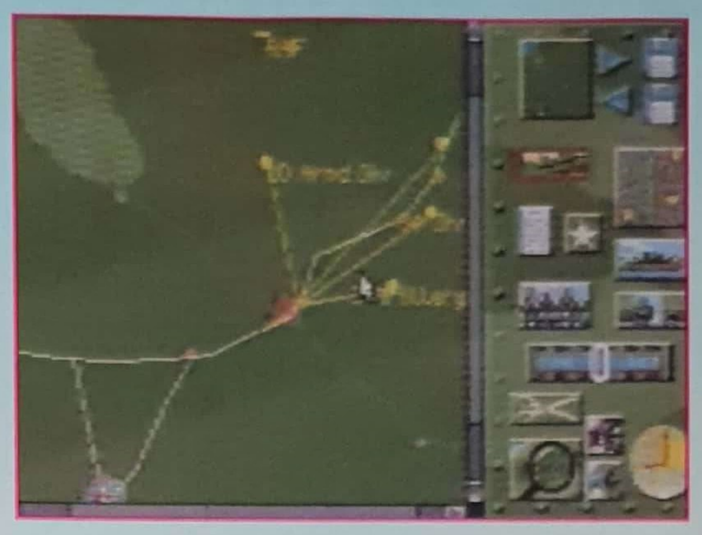
Dentro del sistema de campaña tendremos constantes batallas e informes completos del estado de la batalla (bajas de vehículos y material de amigos y enemigos). Los combates terrestres se podrán llevar a cabo de forma manual o automática. Si elegimos la

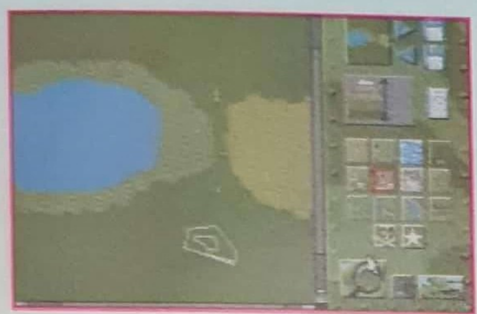


primera dirigiremos a los vehículos como deseemos y nos podemos encontrar si así lo deseamos en pleno combate, gracias a unos fantásticos gráficos en tres dimensiones que nos permiten incluso manejar el vehículo y luchar contra los tanques y demás aparatos enemigos, saltándose el "status" de juego de estrategia puro.

El problema del modo manual es que se hace muchísimo más largo el combate, aunque la verdad es que se disfruta mucho más. Por contra, en el modo automático no haremos más que comprobar como el ordenador da ganador a un grupo por unos cálculos de fuerza del grupo. Estos cálculos se basan en el poder de los vehículos que







los componen. También se nos permite, en la modalidad de lucha manual, elegir como queremos la visualización en tres dimensiones, lo que nos hará más cómoda y estética la vista del combate.

Podremos encontrar casi de todo, desde campos de minas hasta invasiones costeras, podremos remolcar armas, mover nuestros vehículos, disparar armas con total movimiento de las mismas, podremos recibir refuerzos en el lugar de la batalla, recibir y mandar ataques aéreos y muchas cosas más. Para hacerlo más fácil y bonito se nos permite redefinir las teclas de control de combate y aumentar y reducir la velocidad de los mismos en todo momento.

Existe una forma para que las campañas vayan más deprisa, saltándonos las paradas entre combates. El juego nos proporciona un control total sobre todos los aspectos del combate.

Editor del mapa de campaña: El juego nos permite crear nuevos mapas y alterar los existentes. Podremos dibujar calles y ríos, colinas, crear campos de minas, etc. Incluso, para mayor perfección, podremos controlar el clima, eligiendo entre templado, tropical y desértico, lo que repercutirá en gran medida en el desenlace de la batalla.

También es posible controlar el tamaño o escala del mapa, lo que nos permitirá un seguimiento mas total o parcial del campo de batalla según nos interese.

Estrategias y tácticas: La estrategia es el arte de controlar las fuerzas múltiples (grupos o unidades).

La táctica es el arte de controlar vehículos individuales. Tendremos que tener en cuenta en primer lugar las estrategias de campaña. Incluyen planes de ataque y defensa. Algunas requieren que se consideren planes para mover sus grupos, para atraer al enemigo al campo de batalla y para salir bien parado cuando las cosas vayan mal. También es importantísima la logística, es decir, tener siempre abastecidos a los ejércitos, tener acierto en la elección de los caminos de tal modo que los consumos y abastecimientos estén siempre



asegurados, etc. No es conveniente olvidar el apoyo aéreo. Una correcta sincronización de los ataques aéreos y terrestres, así como una buena defensa de nuestro espacio aéreo nos puede facilitar mucho el camino hacia la victoria. Por otro lado, hay que tener en cuenta, también, como disponer las tropas y grupos en el mapa. No basta con dejarlos desperdigados y que cada uno haga lo que pueda por su cuenta. Es interesante mantenerlos agrupados de tal forma que puedan apoyarse en cualquier momento. Además se debe perseguir siempre un objetivo antes de llevar a cabo este reagrupamiento.

Tras estos detalles ha llegado el momento de que te pongas el uniforme de combate y te conviertas en un auténtico mariscal de campo. Es el momento de que pienses que hubiera pasado si tu hubieras estado allí.

LA ULTIMA MISION

Nos encontramos con un juego de simulación muy interesante que puede llegar a ser adictivo con mucha facilidad. Tras una simple presentación, se esconde un complejo entramado, con el que se puede disfrutar como un loco planteando batallas, creando situaciones distintas de combate o luchando sobre tu tanque duramente contra el enemigo. Es muy complicado coger el truco al juego, incluso al principio se piensa en no continuar, pero la verdad es que merece la pena seguir adelante. Unos gráficos muy correctos, incluso brillantes en momentos clave, nos introducen en el fragor de la batalla en la que controlamos casi todo gracias a los completos menús de mando a los que llegaremos mediante nuestro ratón. El movimiento cuando aparece es interesante y el colorido es el apropiado en casi todo momento. En resumen, tenemos un gran juego de estrategia militar que nos invita a introducirnos en el mundo de la guerra, pero solo en la ficción, nunca en la realidad.

LUIS VILLAR

OK 78%

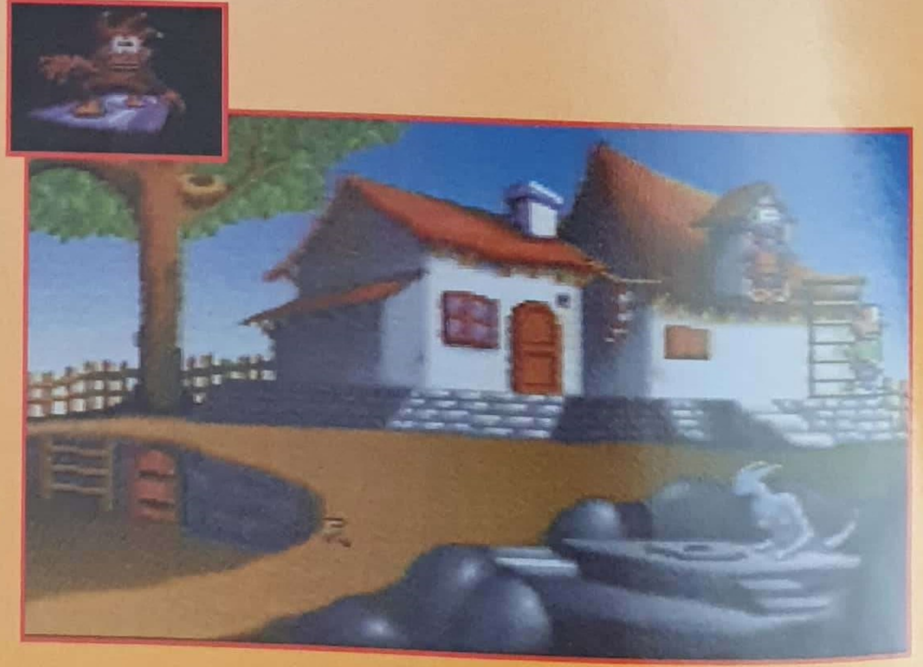
Jugabilidad :	80
Gráficos :	80
Sonido :	70
Originalidad:	80
Movimientos :	75

- OK Pasarela: GOBLIINS 2
- Compañía: COKTEL VISION .
- Distribuidor: SYSTEM 4.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, THUNDER BOARD.

Gobliins 2

EL PICARO Y EL SENSATO

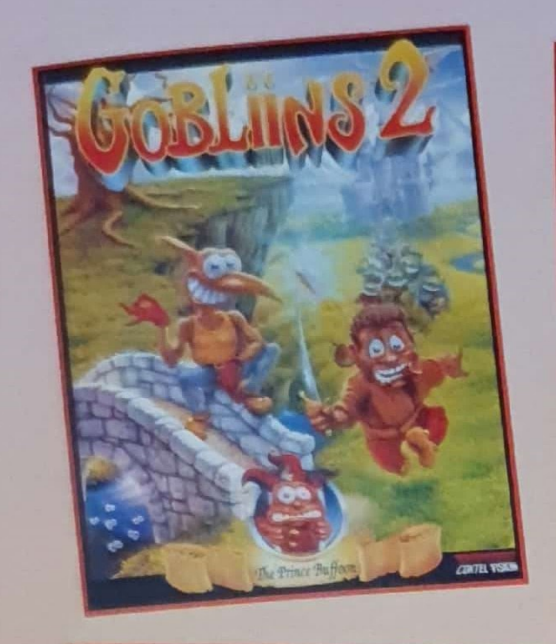
El mago Modemus se encuentra en su despacho de Artes Magicas Hortelanas S.A. Deambula de un lado al otro de la habitación con evidente nerviosismo y al observar su semblante, se denotan los rasgos característicos de un estupendo enfado.



¡Siempre a mí... Todos los problemas siempre a mí! ¿qué pasa?, ¿no hay otro mago en el mundo? Ahora un niño raptado por un diablo, y claro, Modemus a sacar las castañas del fuego. Pues esta vez no se si podré hacer algo, porque mi magia no puede nada contra la de un mostruo de esas características y la única solución que veo es enviar a alguno de mis empleados. Más la mayoría está de vacaciones, asi que miraré en el archivo a ver que encuentro. Humm...

Caballeros, no estos solo valen para salvar princesas y si les encomiendo el ir al rescate de un niño me dirán que eso no es nada romántico. Elfos, podrían valer pero el único disponible vió la última película de Almodóvar, y después del shock que le produjo, no está por la labor de enfrentarse con ningun tipo de engendro. Vamos a ver que más hay... Guardias jurados, tampoco; politicos, éstos si que tienen peligro, mejor reservarlos para una situación más desesperada.

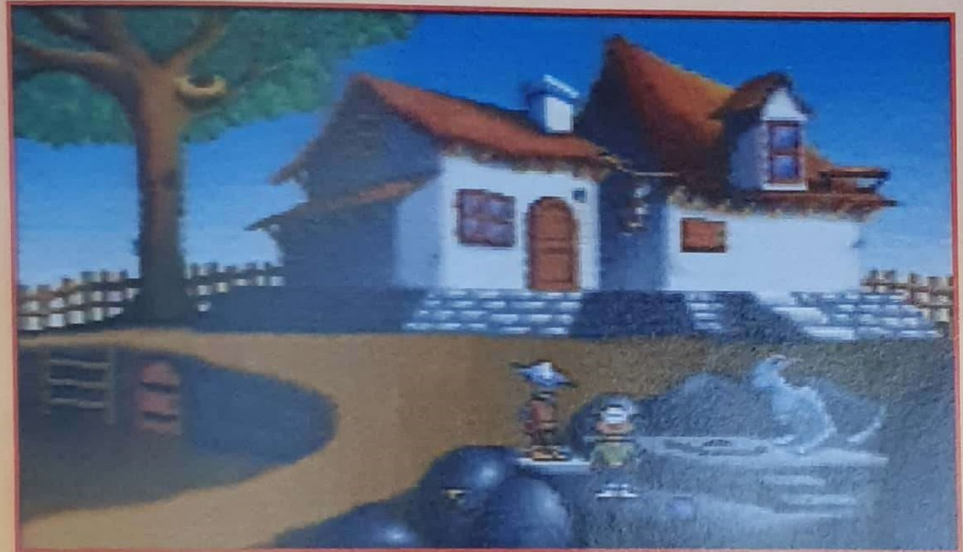
¡Eureka!, creo que lo encontré: " Gobliins - seres prácticamente invulnerables que se desenvuelven bien por los mundos de castillos, gigantes y cosas de esas".







EI NOVENTA POR CIENTO DE LA HISTORIA TRANSCURRE EN UN AMBIENTE COMICO



Perfecto, a ver cuantos puedo mandar; parece que solo hay dos fichas:

Nombre : Winkle, Estatura : 84'5 cm, Color de piel : morado, Complexión : delgado, Antecedentes : timo, robo de pequeñas propiedades, escándalo público, reyertas y fraude fiscal.

Notas : Es un pillastre de mucho cuidado pero lo suficientemente leal como para no abandonar a un amigo, además, es muy audaz y una vez metido en faena, le gusta cumplir con la tarea que se le ha asignado (siempre que saque algun beneficio y no tenga que esforzarse demasiado).

Valla malandrín, pero a falta de botas buenas son sandalias, o como se diga. En fin, voy a ver qué otra figura tenemos Nombre : Fingus, Estatura : 83'6 cm, Color de piel : rosada, Complexión : robusto Antecedentes : fraude fiscal. Notas : es un educado mozalbete incapaz de hacer nada malo si no es estrictamente necesario.

AVENTURAS A GO GO

Por lo visto a los Globiins nos les caen nada bien los inspectores de Hacienda, pues para que vamos a engañarnos, a mi tampoco. Bueno, los traeré a mi presencia mediante un hechizo y les encomendaré la misión que tengo pendiente.

Dafretenvartyu, treaderfinouscare, cotirlanswenxai Fingus y Winkle ¡¡¡macpondiene!!!

(Fingus y Wilkle) -Hola.

(Modemus) -¡Uy! que susto, ¿ya estáis aqui?, que pronto ha resultado esta vez el hechizo.

(Fingus)-¿qué quieres de nosotros gran mago Modemus?

(Modemus) -Os he traído a mi presencia para encomendaros una misión, que yo no puedo realizar personalmente.

(Winkle) -¿No será que quiere irse por ahí de juerga y nos quiere cargar el muerto...?

(Fingus)-Calla Wilkle, y déjale terminar.

(Modemus)-Será desvergonzado el enano azulón este, no te convierto en sapo porque me haces falta, que si no... Bueno lo que ocurre es que a un viejo rey llamado Angoulafre, le han secuestrado al príncipe y me ha llamado para que lo rescate.

(Winkle)-¿Y quién ha hecho la gracia?

(Modemus)-Me llegaron noticias de que todo ha sido obra de Amoniak, que anda haciendo de las suyas en el castillo de Domenic, a quien despojó del trono, así es que deberéis ir hasta el castillo y rescatar al pequeño príncipe.

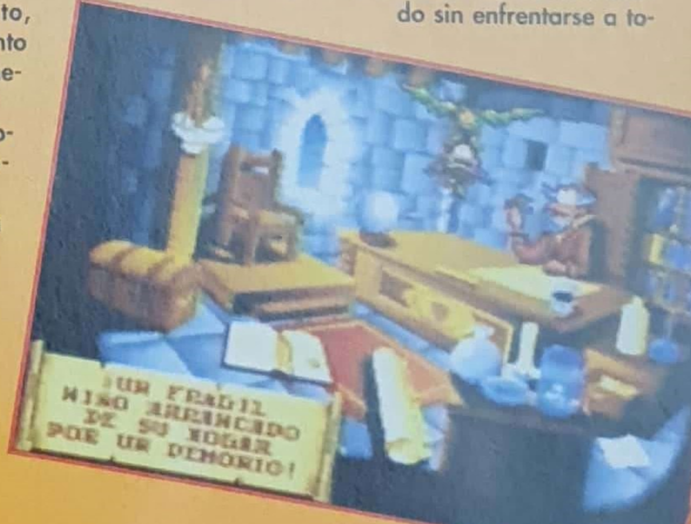
(Fingus)-¿Cómo vamos a llegar hasta allí?

(Winkle)-Eso, porque el abono-transporte no cubre hasta tan lejos.

(Modemus)-No hay problema, con mi magia os trasladaré hasta una aldea donde se encuentra la morada de mi buen amigo Tazaar, quien os será de ayuda. Cuando rescatéis al pequeño, llevarlo de regreso a la casa de Tazaar.

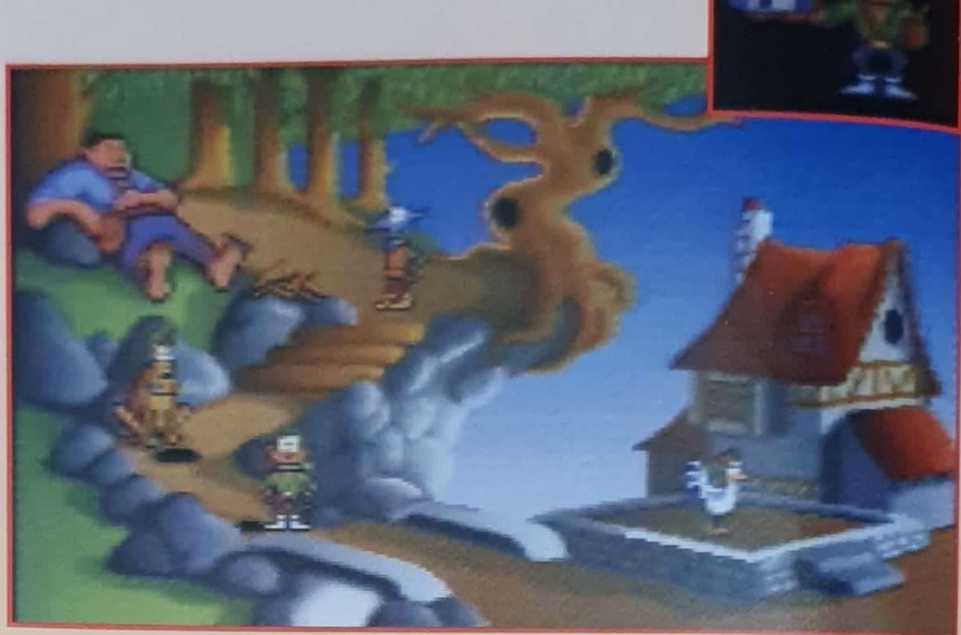
(Winkle)-Y ¿no nos dices nada más...? Cuentanos los peligros que conoces de esa zona, que no nos asustamos.

(Modemus)-En la última carta que me envió Tazaar, me cuenta como Amoniak se hizo con el castillo y el trono de Domenic en un abrir y cerrar de ojos. Para tener controladas sus nuevas posesiones, mando reducir a Domenic y le enclaustro en su propia armadura. Además se asegura que nadie entra o sale del recinto amurallado sin enfrentarse a to-



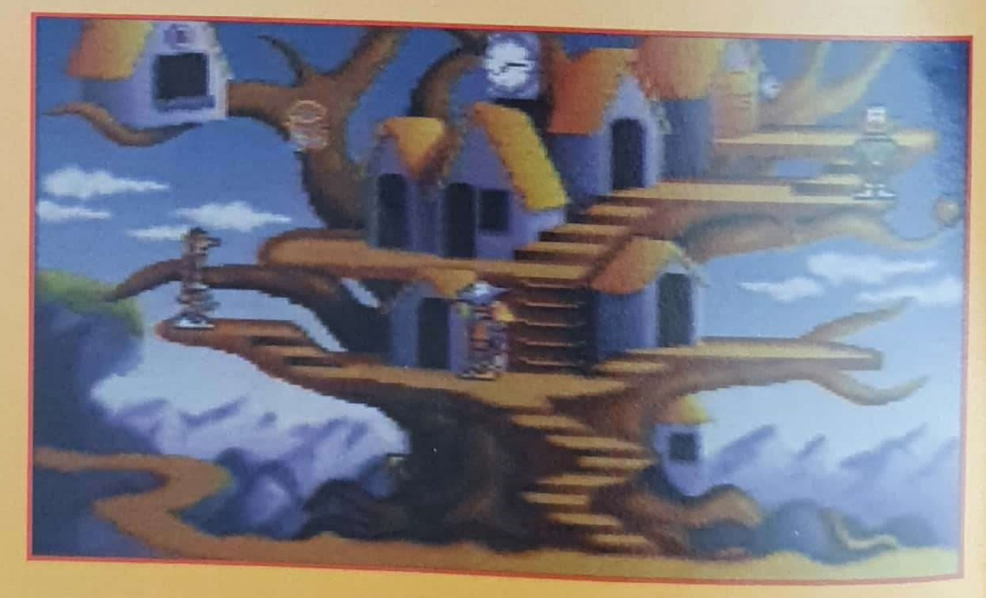












La aventura propuesta es un sinfín de elementos que se deben localizar en cualquiera de los dispersos mundos que nuestra pareja de amigos tendrá que visitar.

da una corte de sinvergüenzas controlados por el tirano con un ídolo que suponen fuente de todo mal. En cuanto a porqué Amoniak raptó al pequeño, es debido a una venganza contra el rey Angoulafre, que le venció en combate hara unos 50 años y ahora tiene al principe como bufón de su oscura corte. ¿Qué más queréis que os diga?, la cosa está fea, pero con un poco de astucia creo que no tendréis excesivas dificultades.

(Fingus)-Seguro que no, lucharemos contra viento y marea, avanzaremos aunque estemos exahustos, y miraremos al horizonte con la única esperanza de ver realizada la cruzada que nos espera.

(Winkle)-¡Calla panoli!. Deja de decir memeces, que si no llega a ser porque nuestros cuerpos serranos son invulnerables, iba a irse por ahí de héroe su tia la del pueblo.

(Fingus)-Desde luego tienes menos sentido épico que los caracoles .

(Winkle)-Natural...

(Modemus)-Bueno dejaros de tonterias y prepararos para la teletransportación.

(Winkle)-Un momento, y ¿con qué armas partimos?

(Modemus)-Con ninguna, ya deberías saber, si te hubieras molestado en leer el manual de teletransportaciones y viajes por medios singulares, que no se pueden enviar objetos metálicos.

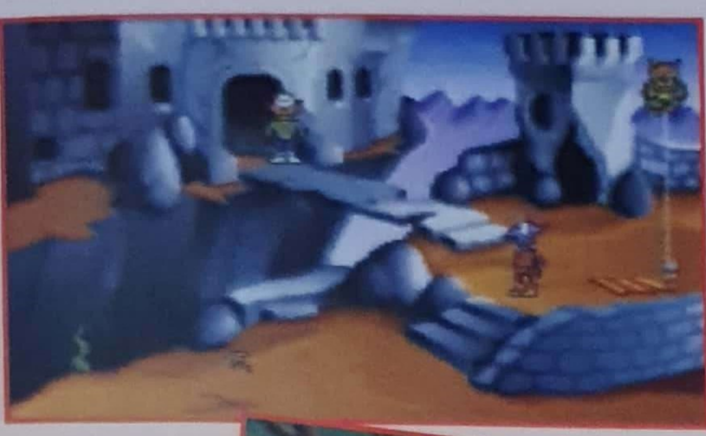
(Winkle)-¡Anda, como en los microondas!

(Fingus)-Cállate, y deja a Modemus que proceda para empezar ya de una vez.

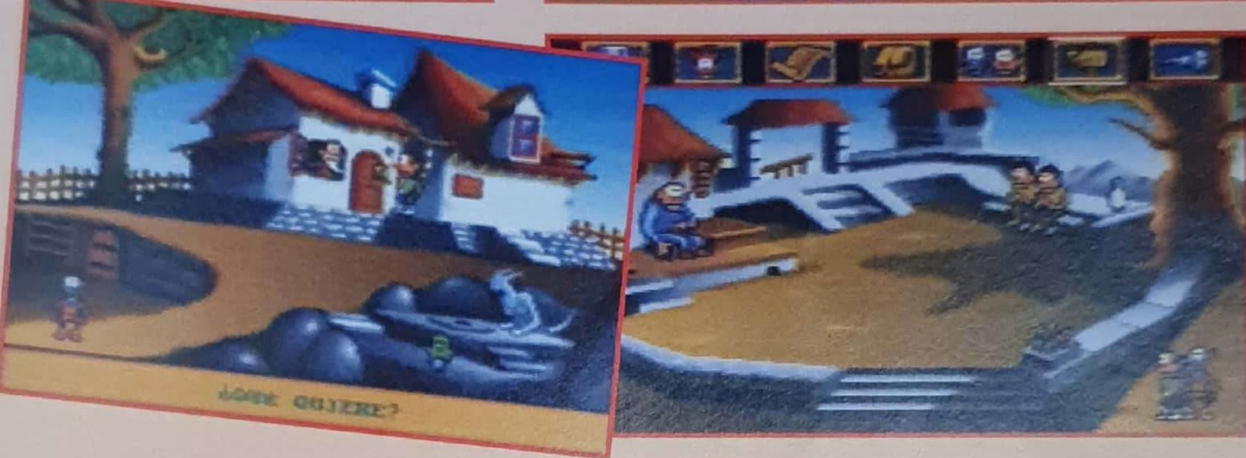
(Modemus)-Situaros ahí, los dos juntos, y suerte. "Hactrensquin barfogazin danvionfenas consaltines". Cada vez salen menos luces voy a tener que hacerle un reglaje a la varita. A ver que hacen esa pareja con Amoniak, porque como no me traigan al pequeño, no vuelven a oler las natillas.

(Fingus)-Ya hemos llegado; ahora Winkle tenemos que aprovisionarnos con lo que encontremos, pues todo tiene alguna utilidad.

(Winkle)-Eso, eso como el MacGiver de la







Una variante innovadora es la posibilidad de manejar a los dos protagonistas en cualquiera de las acciones que se pretenda realizar. El orden será importante.

LOS PERSONAJES TIENEN CARACTERES TOTALMETE OPUESTOS

tele, que te coje un mechero y te hace un ala delta.

En tus manos queda la suerte que correrá esta pareja de curiosos personajes, completamente opuestos en cuanto a su carácter, pero inevitablemente complementarios, pues lo que uno no sabe o no quiere hacer, el otro estará dispuesto a realizar. La mayor parte de las situaciones que deberás salvar para lograr algún objeto o para ejecutar cierta acción, las realizaran los dos Gobliins simultáneamente y tendrás que prestar bastante atención a la hora de coordinar sus movimientos.

AL JUEGO

Un cursor que mueves por la pantalla se encarga de gobernar las acciones de los personajes. Un menú en la parte superior te da acceso a una serie de opciones, tales como inventario, salvar partida, ajustes, etc... y en la parte inferior de la pantalla, una ventana reservada a la salida de mensajes y a los diálogos. Pero a diferencia de otros juegos del género, en este la dificultad se duplica, ya que no es uno sino dos los personajes a quien diriges.

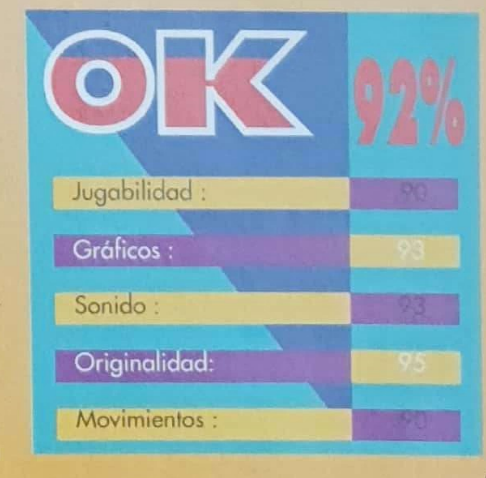
Ya te habrás dado cuenta al leer el diálogo introductorio, que estos personajes son inmortales, es decir: nunca corres el riesgo de ser eliminado, y además, tampoco puedes quedar atrapado por haber hecho mal uso de algún objeto. Solo tienes que preocuparte de conseguir las cosas que buscas. La disparidad de los personajes hace que actúen de formas distintas ante una misma situación, asi es que se tiene que probar lo que se quiere hacer con los dos personajes para el mismo caso.

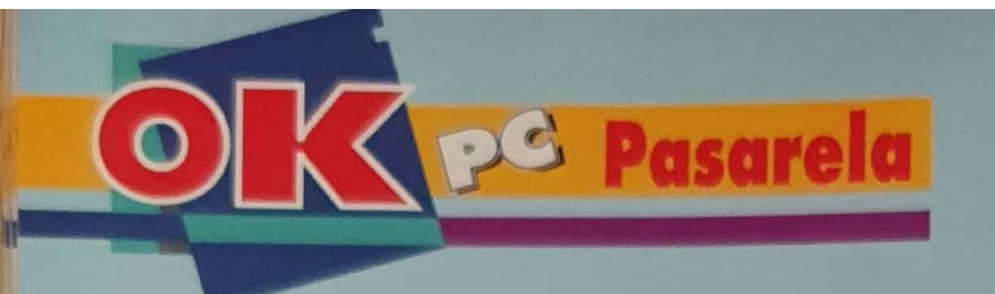
Toda la acción transcurre salpicada de detalles graciosos, convirtiendo en algo bastante entretenido el transitar por los parajes que encuentras a tu paso y, claro, si las acciones estan cargadas con dosis de comicidad, los objetos que obtuviste como ayuda tienen usos de lo mas inesperado y, en consecuencia, tendrás que adaptar tu ingenio al nivel de un Gobliins, para saber como se puede utilizar o conseguir cierta cosa de un modo "poco habitual" para nuestro mundo pero de lo mas corriente para ellos.

Entre las opciones del juego se cuenta con una denominada "Comodin" que te servirá para salir de situaciones verdaderamente desesperadas, dándote pistas que, aunque no definitivas para salvar la situación, si lo bastante aclaratorias para ponerte sobre el buen camino. Se puede utilizar solo tres veces en toda la partida.

La forma en que se oyen los diálogos de los personajes, que hablan con una serie de gruñidos y que, de forma curiosa, parecen expresar lo que se lee en la ventana de mensajes. En definitiva, el juego ante todo es entretenido y no solo por la peculiar forma en que transcurre la acción sino por el reto que supone el tener que pensar las cosas tan raras que hacen los personajes, además los gráficos y sonidos son buenos y dotan de la suficiente calidad al programa como para pasar a formar parte de los exitos en el mundo de las video-aventuras.

Antonio Martínez Herranz.





- OK Pasarela: WOLFENSTEIN 3D.
- Compañía: ID SOFTWARE.
- Distribuidor: PIT BULL SOFT S.L.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER.

Wolfenstein

LA GRAN FUGA

Fallaste la misión que tus superiores te encomendaron. Eres prisionero en la cárcel alemana más terrible y laberíntica: «Wolfestein». Tu única esperanza es fugarte de esta inexpugnable fortaleza en la que esperas tu ejecución. Sabes que te seguirán, que sus perros localizarán tu rastro, aún así tu pensamiento es solamente uno : los paises aliados dependen de ti, sólo de ti...



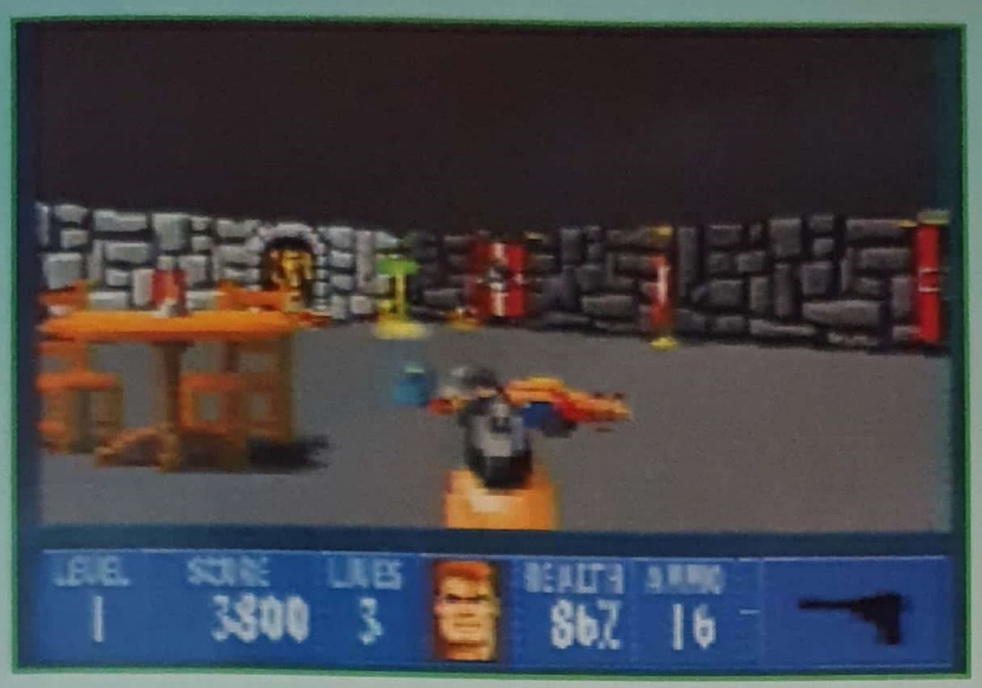


CARGADO EL JUEGO...

Una vez cargado el programa nos encontramos el menú de opciones, el cual, está perfectamente claro. Tendremos la comodidad de poder elegir todas las opciones de control, grabación o volcado de otra partida, con un completo menú de instrucciones que consta de 35 páginas. También existe una opción que permite ampliar o reducir la pantalla de juego, acoplándola cada uno a su justa comodidad.

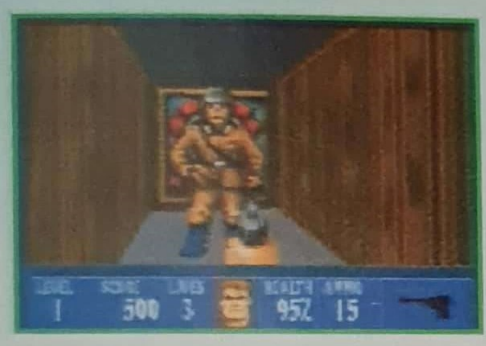
A tu disposición se encuentran una serie de utilidades programa en las cuales podrás ver mapas de las diferentes plantas o un croquis con una visión general y detallada de las mismas. A su vez, encontramos una configuración de los detalles de las pantallas del juego, de tal forma que podemos cambiar el color, el tamaño o lo que nos apetezca.

Una vez en el juego, serán pocos los segundos que transcurriran hasta que os déis













cuenta de que el juego merece realmente la pena, comprobando el efecto de sus minuciosos detalles. Encontraremos soldados muertos, restos de otros fugados, esqueletos dentro de sus jaulas. Veremos como es la más terrible de las cárceles alemanas, sus celdas, corredores interminables, cuartos de baño, las habitaciones de los soldados de la guardia y por supuesto varios salones forrados de madera, incluyendo un largo etcétera de falsas habitaciones.

NIVELES

Podréis elegir el nivel de dificultad del juego, de las cuatro opciones que se ofrecen. Estas serán representadas en tu rostro de tal forma que, el nivel más fácil mostrará la cara más protegida, aumentando la dificultad a medida que se vaya desprotegiendo el rostro.

En la pantalla de juego encontrarás lo necesario para que sepas en todo momento tu estado. Abajo y a la izquierda de la pantalla en un pequeño espacio, encontramos el nivel en el que jugamos, seguido de la puntuación y el número de vidas por jugar, siendo nueve el número máximo que se puede obtener.

A continuación, nuestro rostro. Depende directamente del número expresado en porcentaje, a la derecha y representa la vida que nos queda. Como mínimo debemos de tener un uno por ciento, ya que si pasamos al cero, perdemos una vida y volvemos a empezar en el mismo nivel aunque sin munición y con el arma del principio. Como valor máximo podremos tener un cien por cien, aunque si disminuye, es posible recuperarlo con la comida que nos encontraremos o recogiendo los botiquines en las diferentes habitaciones.

Lo siguiente que aparece en nuestro informativo recuadro es la munición que nos queda, siendo la máxima 99 balas. En dos pequeños cuadrados, veremos si tenemos llaves de acceso necesarias para los portones, y por último, el tipo de arma que empuñamos. Al comienzo del juego, partes desde el primer nivel con tres vidas, un cien por cien de capacidad, ocho balas y una pistola.

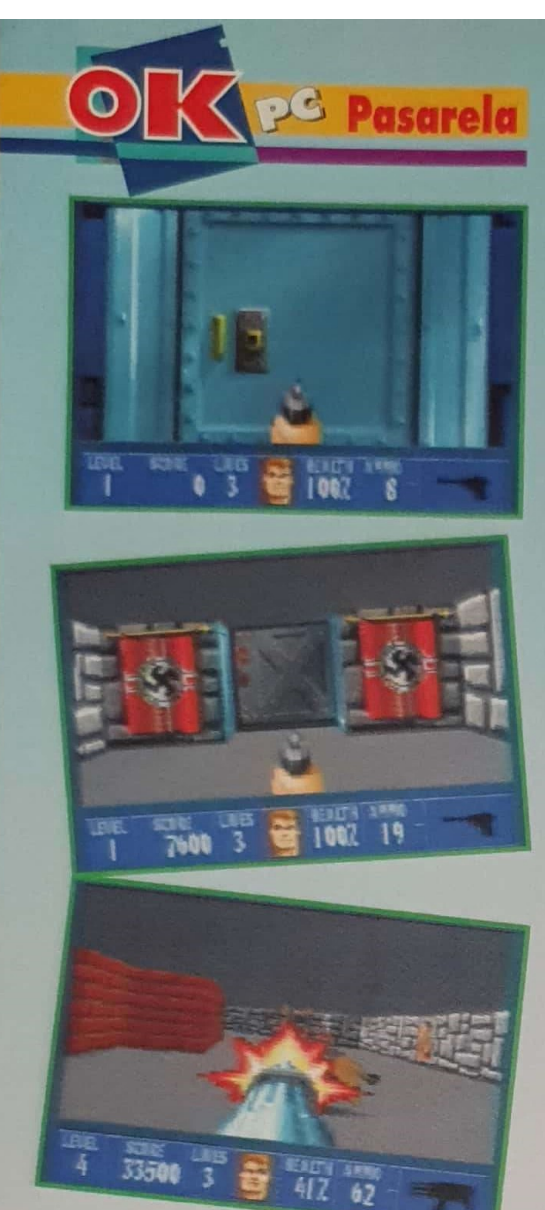
MISION = FUGA

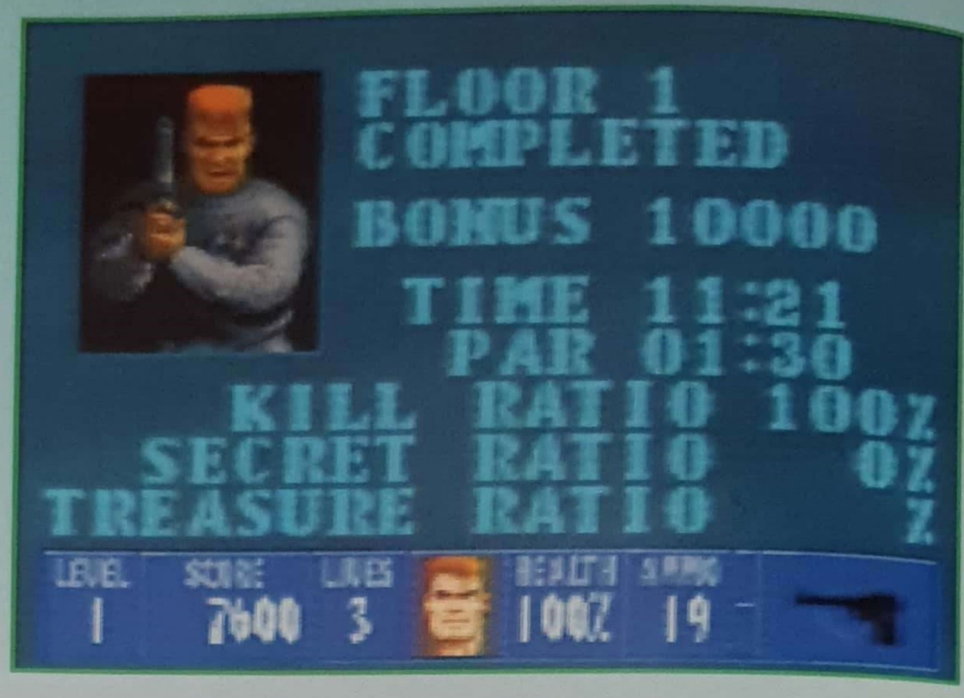
La misión es bien simple: escapar. Tendrás en tu contra muchas cosas, como son los soldados, perros Doberman perfectamente adiestrados para el ataque, munición limitada y desconocimiento total del terreno por donde transcurre la historia.

Sin embargo, todo no podía estar en tu contra, así que encontrarás comida que aumentará tu vida a través de las diferentes habitaciones, munición de repuesto por cada soldado que mates y nuevas armas dispersas por las habitaciones de la fortaleza.

Existen cuatro tipos de armas. Una simple pistola con la que empezarás la aventura, una ametralladora, y la super ametralladora de tres cañones con la que será casi imposible que falles un disparo. Pero ¡cuidado! si te quedas sin munición empuñarás un simple cuchillo con el que sólo te podrás defender de los fieros Doberman, y no tendrás otro remedio que huir de los alemánes hasta que encuen- tres munición, recuperando de este modo la pistola.

La precisión de los disparos va a depender del arma que lleves, pero sobre todo de tu puntería, pues tendrás que disparar sobre blancos móviles que se desplazan en "Zig Zag", dificultando al máximo la labor de eliminar enemigos de un disparo y aumentando las probabilidades de quedarte sin municiones. Mientras tengas arma de fuego, los perros serán inofensivos ante ellas pero, por contra, con los soldados que portan una metralleta deberás tener extremo cuidado, ya que ellos son capaces de disparar desde muy lejos, sin fallar ni un solo tiro.





La práctica en el juego será nuestro mejor arma a la hora de traspasar los niveles uno tras otro. Al principio, será muy fácil que nuestros enemigos nos atrapen y eliminen sin mayores problemas. Cuando le coges el aire, la cosa cambia.



A partir del segundo nivel tu tarea se dificulta, ya que tendrás que encontrar una llave con la que abrir el portón que da acceso al ascensor que te llevará a la siguiente planta. Ni que decir tiene que la llave estará en el rincón de más difícil acceso y custodiado por muchos soldados.

En los niveles superiores superiores deberás extremar el cuidado, ya que verás a un gigantesco soldado, protegido con chalecos antibalas en todo su cuerpo y propietario de un par de terribles ametralladoras con las cuales, te disparará sin cesar y te matará en pocos segundos. Aquí es donde tienes que demostrar tu rapidez escondiéndote de ese mastodonte para luego engañarle y escapar a su espalda, ya que de lo contrario, la partida finalizará en un abrir y cerrar de ojos.

Dentro de los lujosos salones encontrarás unos objetos de valor que sirven para que aumentes tu puntuación y poder grabar tu nombre en la Lista de Honor.

En realidad, la meta del juego no es conseguir puntos, sino salvar todos los obstáculos para llegar al final. Cada 40.000 puntos tendrás una vida extra, que te hará mucha falta, ya que la curiosidad de saber que es lo que te encontrarás en el nivel superior es grande y el ansia de superación aún mayor. Recuerda que la única forma de guiarte en este mundo, es seguir el rastro de de cadáveres que vas dejando tras de ti.

La rapidez del juego lo convierte en muy entretenido, poniendo a prueba todos tus reflejos. No podréis distraeros, ni confiaros un solo instante o de lo contrario veréis como vuestra vida va disminuyendo a causa de los disparos enemigos. Al abrir una de las puertas que dan acceso a los diferentes habitáculos, sentiréis verdadera angustia por ver que nueva sorpresa os encontraréis.

AL RICO SONIDO

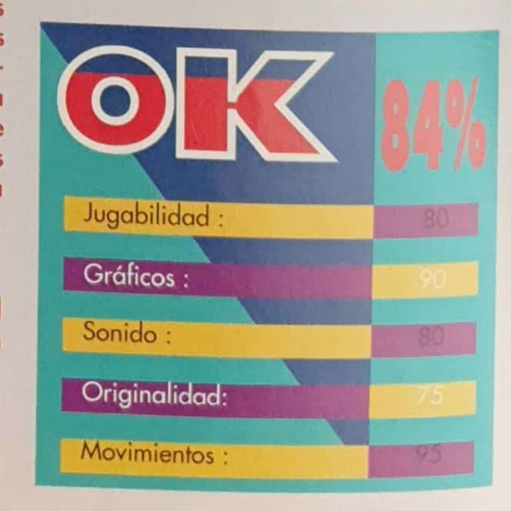
Si tenéis tarjeta de sonido Adlib o Sound Blaster gozaréis el triple, pues los efectos sonoros son magníficos. Por el contrario, si no posees tarjeta tampoco importa mucho, porque los efectos para sonido standard son bastante buenos y te servirán al menos para saber cuando te estan disparando por la espalda o para si estás contra una pared.

Los gráficos son el resultado de un minucioso trabajo, rico en detalles, y de una perfección absoluta. Consiguen que en milésimas de segundo te metas en "situación", pareciendo que eres tú quien esta dentro.

Esta entrega de 3-D es totalmente diferente a todo por lo conseguida y por la clara perfección de movimientos y detalles gráficos de alta definición, que harán que aproveches a tope tus ratos de PC.

Está claro que no es un simple juego de laberintos, ya que la dificultad de cada planta es sorprendente y además de tu habilidad con el teclado o el ratón para manejar a nuestro héroe, debes tener un sentido de la orientación muy agudo.

BORJA DE MEDRANO



PIT BULL SOFT



Programas de SharWare y Dominio Público desde **500 ptas.**

¡Catálogo gratis!

UTILIDADES



1-COPY - UT103 (1 disco)
Copiador de lujo. Rápido, distintos formatos, etc.

LOCK'M UP - UT130 (1 disco)
Proteja su PC con un «Password».

Anti-Virus McAfee. UT180 (3 discos)
Scan, Clean &V-shield (los últimos)

WAMPUM (1 disco) - BD100 (1 disco)
Base de datos. Inglés.

SPECIAL



Larry V. VGA-256	7.950 pts.
Monkey Island II. VGA-256	6.950 pts.
Indiana Jones (Fate of Atlantis)	6.150 pts.
Dune	5.650 pts.
Elvira II	5.150 pts.
SimAnt	5.950 pts.

AdLib

Tarjeta Sonido	23.950 pts.

PRECIOS SHAREWARE:

Cada disco de 5 1/4:

Hasta 4 discos:	850 pts.
Desde 5 discos:	750 pts.
Desde 10 discos:	650 pts.
Desde 15 discos	500 pts.

Añadir 150 pts. por cada disco 3 1/2.
Gastos de envío: 350 pts.
(IVA incluido en todos los precios).
Enviamos contra Reembolso.

SERVICIO 48 HORAS

Llámenos y le informaremos.
Buscamos distribuidores y tiendas. Autores shareware bienvenidos.

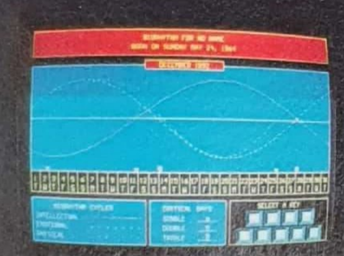
OCIO



TRAK BLASTER - SO102 (3 discos)
Ejecutar ficheros con sonido digitalizado de Soundtracker o Noisetracker. Mínimo 286 con VGA, Disco duro y SoundBlaster.



FINGER PAINT - DE 120 (1 disco)
Programa de diseño. Fácil de usar con ratón. En castellano.



BIORHYTHM - IG 100
Programa que pronostica sus días buenos y malos en el futuro.

WINDOWS



COMICI - WG100 (1 disco)
Dos fantásticas imágenes «comic» para el fondo de su WINDOWS.

WINDOWS COLLECTION (3 discos)
Más de 10 fantásticas juegos.

HUNDIR LOS BARCOS (1 disco)
Ahora contra el ordenador.

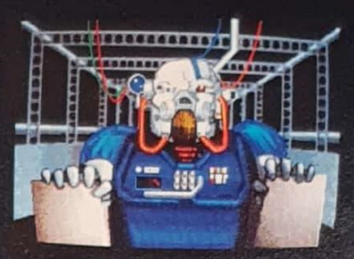
PIT BULL SOFT, S. L.
Glorieta Miguel Rubiales, 1
28039 Madrid

Llámenos ahora:
Tel. (91) 311 02 69
Fax:)91) 450 20 59

JUEGOS



WOLFENSTEIN 3D GA-127 (3 discos)
Escape de la prisión de Wolfenstein. Excelentes gráficos VGA 256 colores, con este juego se sentirá como si estuviera dentro de su ordenador. Requiere min. 286 AT, Disco duro. Soporta Ratón, joystick, Tarjeta sonido, EMS & XMS.



GALACTIX - GA116 (2 discos)
Salve la tierra con su nave espacial. Excelentes gráficos en VGA 256 colores. Tarjeta sonido y ratón opcional. Requiere min. AT & disco duro.



COSMO'S ADVENTURE - GA128 (2 discos)
Estupendo arcade con muy buenos gráficos, ayuda al simpático personaje a encontrar a sus padres que han sido raptados.



COMMANDER KEEN - GA104
«Good bye Galaxy» (2 discos)
Intente rescatar a la gente evitando a las diferentes criaturas con las que se cruzará. Requiere EGA o VGA y Disco Duro. Joystick y tarjeta de sonido opcionales.

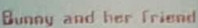
XXX



MANDY II - XI156 (3 discos)
Interesante película VGA & diso duro.

POOR MANDY! - XI167 (3 discos) VGA&DD
Pobre Mandy, está sola...

GALACTIC 1 - XI169 (4 discos) disco duro
Doce películas en VGA color, qué barbaridad.





have fun at the beach.

BUNNY'S BEACH BALL - XI160 (3 discos)
Qué playa más bonita. VGA & disco duro.

BUNNY'S AFTERNOON - XI162 (3 discos)

I can't decide what my favorite kind of SEX is!



NIKKI - XI165 (2 discos)
Una aventura salvaje. VGA & disco duro.

WILD WERT MOVIE - XI152 (2 discos)
Hola, cow-boy. VGA & disco duro.

Angel
21
5'4"
34-22-35
Blonde



OH-ANGEL! - XI164 (2 discos) VGA & D. Duro
Descúbrela en una de sus mejores historias.

OH-ANGEL III - XI168 (3 discos)
Más de ella...

ELECTROPORN GAZETTE - XI163 VGA & D. Duro
En este «periodico» encontrará todo...



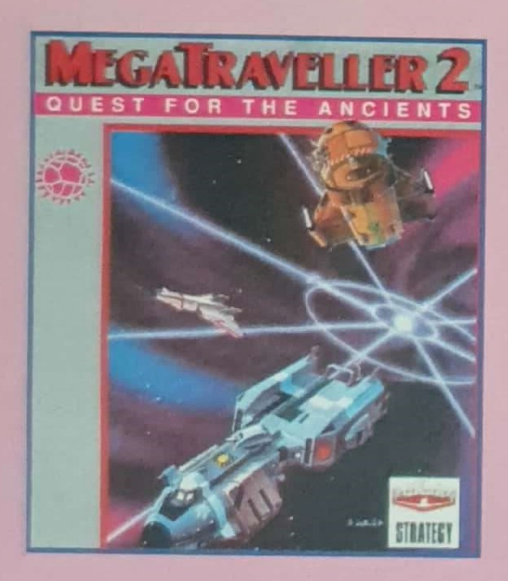
- OK Pasarela: *MEGATRAVELLER II, QUEST FOR THE ANCIENTS.*
- Compañía: PARAGON
- Distribuidor: PROEIN, S.A.
- Tarjeta Gráfica: CGA, EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND.

Megatraveller II Quest for the ancients



La famosa serie de juegos de tablero Traveller de Mark Miller ya ha sido llevada anteriormente con gran éxito a la pantalla de nuestros ordenadores. ¿Puede la segunda parte superar a la primera?

DESCUBRE EL S



Los juegos de rol son diferentes al resto de los juegos y la diferencia está en que el jugador tiene el control sobre varios personajes simultáneamente y que cada uno de esos personajes tiene sus propias características: más o menos fuerza, habilidad, resistencia, conocimientos, etc.

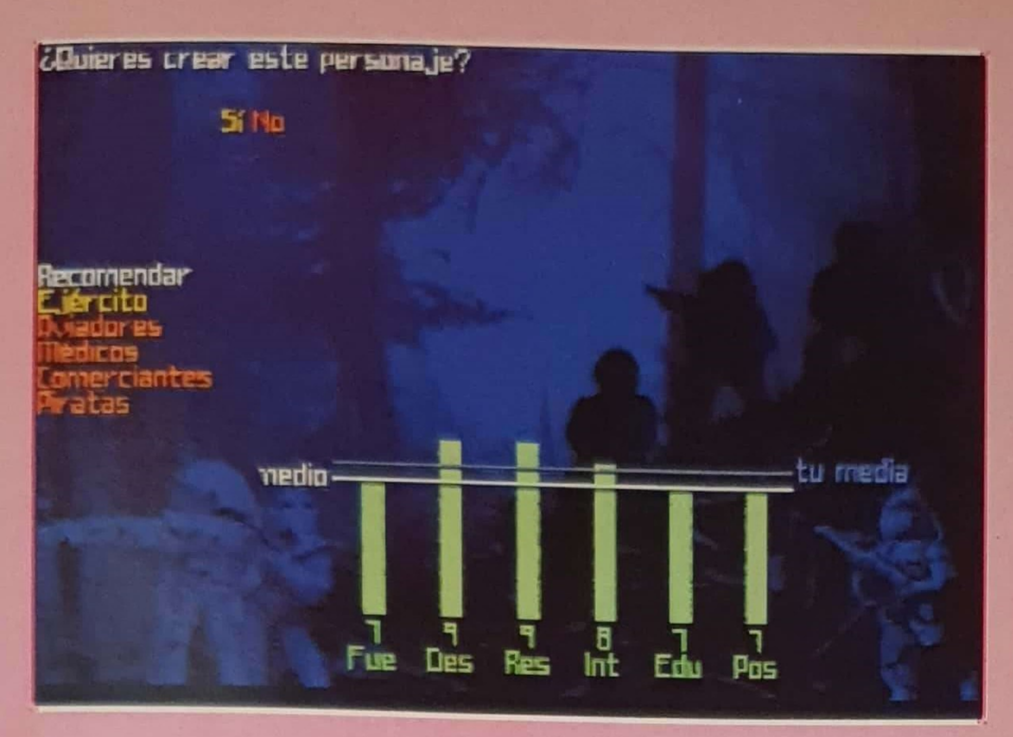
Al oír "juego de rol" la mente se llena inmediatamente de guerreros, elfos, magos, dragones y demás fauna similar y siempre dentro de un mundo medieval, pero hoy en día parece que los programadores están empezando a preferir como escenario de sus aventuras la inmensidad del espacio y Megatraveller es una de ellas. 5000 años en el futuro y varios millones de años luz nos separan de las aventuras que tienen lugar en el área denominada Spinward Marches, un sistema de estrellas dividido en sectores y regido por el Imperio (no, no hay Darth Vaders aquí).

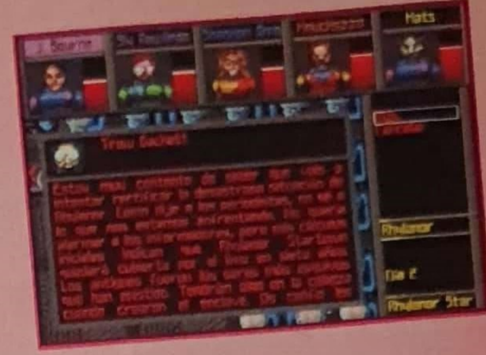
ES MEGA, ES TRAVELLER

Los Antiguos eran una raza que dominaba la galaxia hace 300.000 años, pero que inexplicablemente se autodestruyó en una guerra a la que nadie encuentra explicación. Después de todos esos años, las leyendas de los Ancianos aún perduran y hoy en día las ruinas de esa civilización continúan provocando la perplejidad a los investigadores. Las que hay en el planeta Rhylanor son un buen ejemplo, pero de repente, lo que parecían ser unas ruinas sin vida se convierten en una amenaza para todo el planeta al comenzar a expulsar un lodo que se traga todo a su paso. El gobierno del planeta, aunque asegura que no hay motivo para alarmarse, ofrece una enorme recompensa para aquellos que sean lo bastante valientes (o estúpidos) para detener el lodo. Y aquí es donde comienza el juego.

El primer paso antes de comenzar será el de crear tu equipo. Para ello hay que escoger sus características entre una amplia variedad de conocimientos y habilidades. Hay un modo de generación rápido de personajes para aquellos a los que no les









ECRETO DE LOS ANTIGUOS

interese este aspecto del juego e incluso un equipo ya formado y listo para entrar en acción. Megatraveller II tiene uno de los sistemas de creación de personajes más completos que haya visto nunca en un juego de ordenador. Aparte de elegir los atributos básicos, se puede alistar a los personajes en servicios y carreras especiales (el ejército, la marina) para desarrollar aún más alguna característica en concreto. Se pueden controlar simultáneamente hasta cinco personajes, e incluso crear más para tenerlo en la reserva por si cae herido algún miembro del equipo.

Tienes nada menos que 2.700 días para intentar detener el lodo, después de los cuales Rhylanor será destruido. La sensación de desesperación ante lo difícil de la misión que me invadió al empezar a jugar desapareció enseguida. El juego está estructurado de tal forma que no es posible quedarse atascado en un punto. Hay varios caminos para resolver un problema y la variedad y el gran número de misiones garantizan horas y horas de entretenimiento

PREGUNTA ANTES DE DISPARAR

Los juegos de rol no se caracterizan por hacer fluir la adrenalina del jugador. Gustan a aquellos para los que relacionarse con el resto de los personajes del juego es lo más importante, aunque tampoco les importe meterse en una buena pelea. El método de combate de Megatraveller II es estupendo, muy sencillo y rápido. La variedad de armas y blindajes de protección es impresionante -desde cuchillos hasta rifles láser y de asalto- y hay que elegirlos cuidadosamente si se quiere vencer a esos malditos mercenarios renegados que tanto abundan por aquí. Siempre es posible salir corriendo: no es para que nos llamen héroes, pero al menos seguiremos con vida.

Habrá que seleccionar un equipo que compenetre perfectamente sus características y habilidades



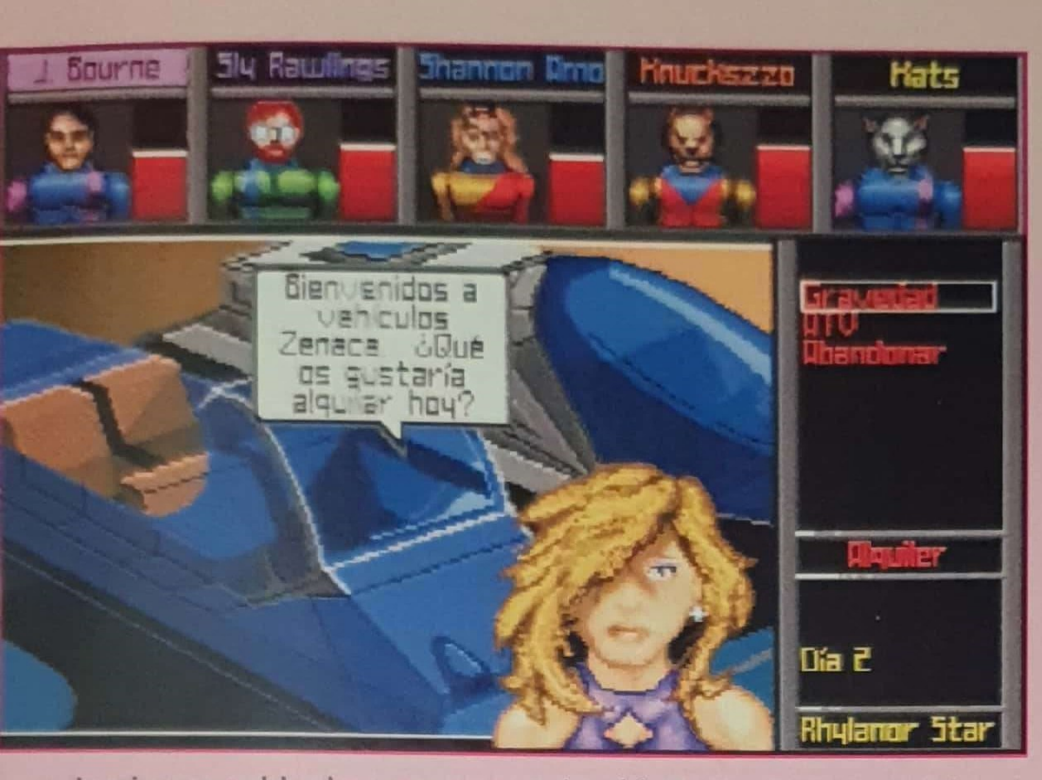
El juego está dividido en dos partes: la superficie de los Planetas y el Espacio Interplanetario

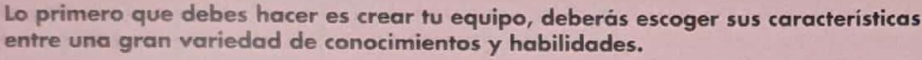
Las misiones secundarias son las que construyen realmente el juego. Hay decenas de personas a las que ayudar (o de las que servirse), muchos objetos que encontrar, comprar o vender para obtener un beneficio. Ganar dinero, de una forma u otra, es algo que siempre estará presente en nuestras correrías. Para viajar a los diferentes planetas es necesario comprar pasajes, para comprar pasajes hace falta dinero. Para tener dinero hace falta cumplir misiones, para cumplir misiones hacen falta buenas armas. Para comprar buenas armas... ¿está claro?

En muchos planetas hay aduanas que impedirán el paso de casi todas las armas. Recluta algún oficial o scout, te será de gran ayuda para burlar la vigilancia de los guardias. Megatraveller II emplea un sistema de inteligencia muy interesante denominado PAL, que hace que los personajes capacitados para alguna misión en especial se ofrezcan voluntarios a realizarla. Esto evita tener que repasar las ca-



A diferencia de otros juegos de rol "Megatraveler II" tiene por escenario la inmensidad del espacio





Lo primero que debes hacer es crear tu equipo, deberás escoger sus características entre una gran variedad de conocimientos y habilidades.

La variedad de armas y blindajes es super-espectacular

racterísticas de cada uno de los miembros del grupo para vez quien es bueno para una cosa u otra.

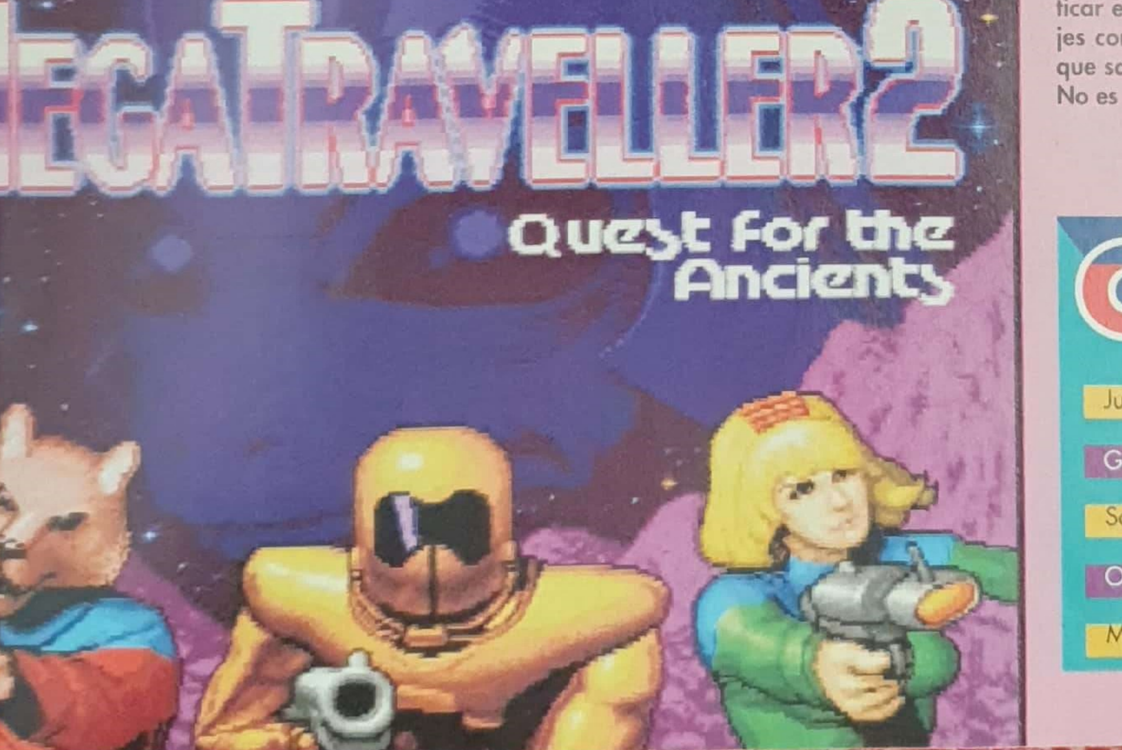
LA MISION FINAL

El juego está dividido en dos partes: la superficie de los planetas y el espacio interplanetario. De la primera ya hemos hablado y de la segunda no hay mucho que contar. El combate entre naves es prácticamente innecesario y sólo os lo recomiendo si andáis escasos de dinero y queréis sacar algún beneficio abordando naves indefensas.

El sistema de control utiliza una combinación de ratón y teclado, ideal para este tipo de juegos y tanto el manual, que te tendrás que leer, como el juego están traducidos al castellano. El tamaño del juego desanimará a algunos y los gráficos y el sonido son funcionales, sin ningún alarde. Es un juego que recomiendo a los que les gusten los juegos complejos, no de jugar, sino de terminar. ¿Vale la pena embarcarse en la aventura? Creo que sí. Hay 100 planetas donde aterrizar, 40 criminales que buscar y con los que practicar el tiro al blanco, cientos de personajes con los que hablar y todo un planeta que salvar.

No es poco para un sólo juego.

Javier Guerrero



OK 88%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	70
Sonido :	65
Originalidad:	85
Movimientos :	70

- OK Pasarela: TRIVIAL PURSUIT DE LUXE
- Compañía: DOMARK.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA, EGA, TANDY
- Tarjeta de sonido: ADLIB, TANDY, SOUNDBLASTER.

TRIVIAL PURSUIT DE LUXE

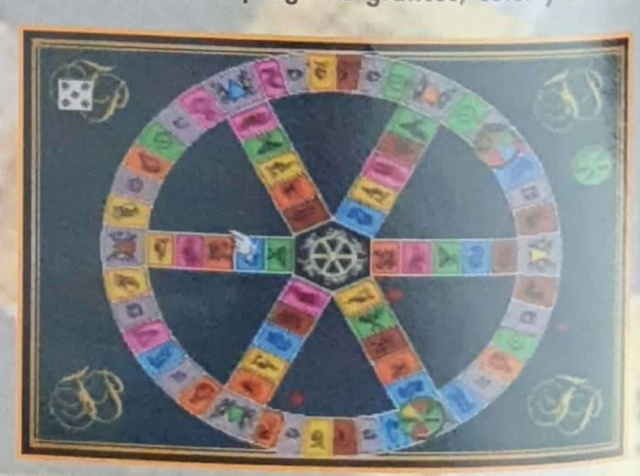
NUEV PARA

La versión de lujo con la que ahora contamos, es un cambio de imágen respecto a la anterior, poniendo en escena unos renovados gráficos para tarjetas de resolución mucho mayor que la anticuada CGA sobre la que se basaba la otra version.



El popular juego de preguntas y respuestas salió al mercado en 1983, compuesto por su característico tablero y sus dos bloques de preguntas. Desde entonces hasta nuestros dias y debido al gran éxito que obtuvo en todo el mundo, ha ido ampliándose con nuevos bloques de preguntas dirigidos a distintas clases de público.

Entre las nuevas versiones, se incorporó hace algunos años una en la que se sustituía el tablero de cartón por la pantalla de un ordenador y tuvo el mismo éxito que su antecesor de sobremesa, vendiéndose hasta el momento unas 750.000 copias del producto. Esta primera versión del Trivial Pursuit en software, era bastante aceptable para los ordenadores de aquella época, pero con los avances que ha sufrido el mundo de la informática personal desde entonces, inevitablemente el programa ha quedado anticuado y algo ridículo ante el despliege de gráficos, color y sonido

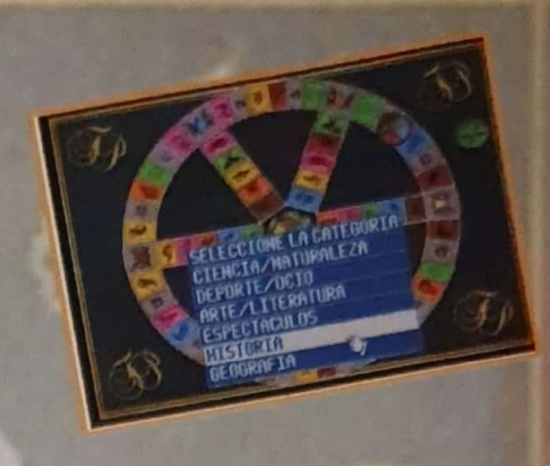


con los que vienen aderezados los programas actuales.

Conscientes de todo esto, se ha decidido actualizar el programa para adaptarlo a las posibilidades que te brindan los nuevos ordenadores. Lo primero que se ha mirado es la imagen y para mejorarla nada como incorporar gráficos de 256 colores e idónea resolución que se amolden para una tarjeta VGA. Al disponer de mayores prestaciones gráficas, es hora de jubilar al rechoncho personaje que hacia las veces de preguntador en el antiguo juego y en su lugar disponer de los servicios de preguntas y darte alguna frase de ánimo o de crítica cuando habias respondido.

OTRO AIRE

Por supuesto, los cambios de imágen no terminan aquí, ni mucho menos, pues todo es nuevo, la sala, el mobiliario con enseres mas coloridos y con un diseño de aire culto. Además deben haber tirado algun tabique, pues amplia sus dimensiones dejando de ser un cuartucho para convertirse en un espléndido salón. Cuando en la pregunta se tenga que oir alguna melodía por medio del simplón altavoz interno del ordenador pasarás a una

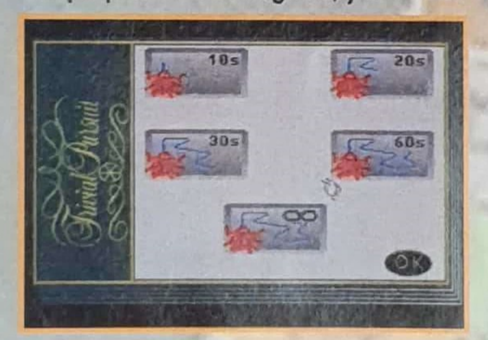


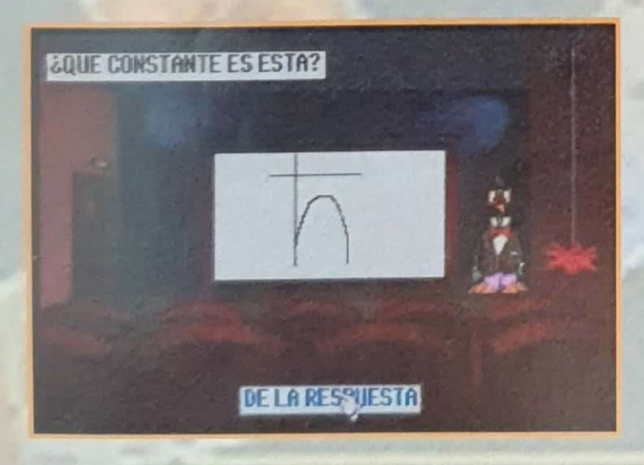
OS GRAFICOS UN CLASICO

un nuevo personaje, con una imagen mucho más trabajada. Las funciones que tiene éste, vienen a ser las mismas que tuvo su predecesor en el cargo en la versión anterior y que por si no la has visto nunca, te diré que consistian en formular las sala muy luminosa, presidida por un magnifico piano de cola y con un suelo alicatado que convierten al conjunto en un marco idóneo para hacer un anuncio de colonias.

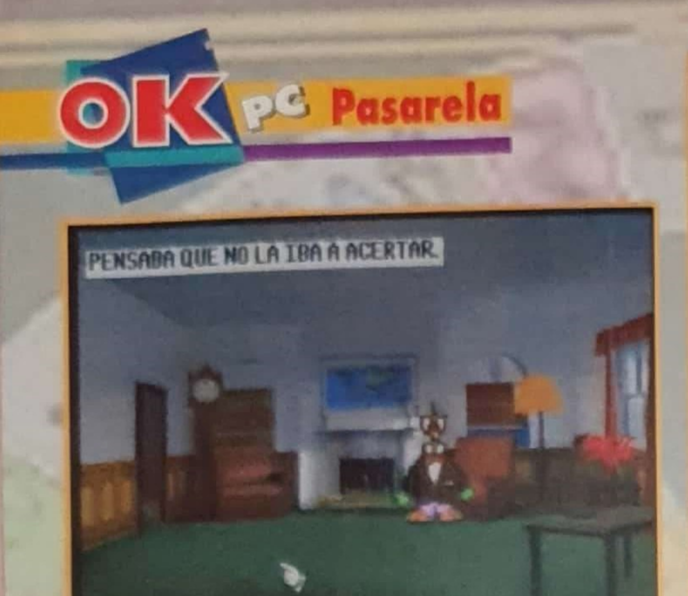
También se ha pensado en las preguntas que precisan de imágenes, y se ha sustituido el humilde proyector de diapositivas por un proyector de cinemascope, instalado en una cómoda sala de proyecciones a la que solo le falta el acomodador. Pero es justo decir que las imágenes que se proyectan no varian mucho en su aspecto comparándolas con las antigüas. Por último, el tablero y las fichas del juego son una fiel imitación de las que se utilizan en la realidad.

Al igual que el antigüo juego, antes de empezar se pueden hacer unos ajustes, tales como el tiempo que se dispondrá para responder, si se desean preguntas con sonido y el bloque de preguntas con que se quiere jugar. Los bloques con que se cuentan son un total de ocho, con cerca de 3.000 preguntas entre todos y aunque se cambian automáti-



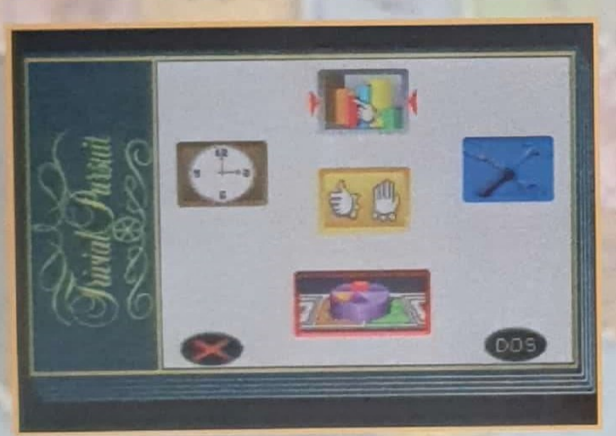












camente cuando se lleve mucho tiempo jugando con el mismo. También puede hacerse manualmente en medio de la partida.

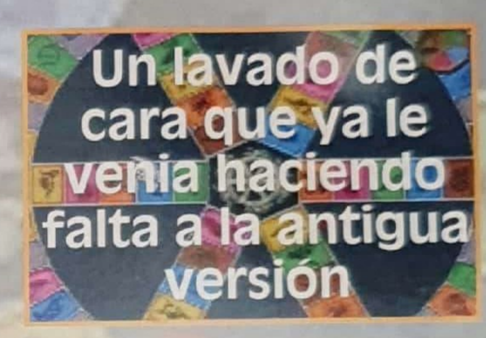
En el transcurso del juego, se puede acceder a una sección de estadísticas, donde se reflejan las respuestas acertadas y falladas por tema, mediante unos gráficos de barras.

LA PARTIDA

La forma en que se desarrolla la partida es similar a la versión anterior. Lo primero que se hace es elegir los jugadores o equipos, pudiéndose introducir un máximo de seis. Cuando tengas introducidos los nombres, empieza el juego.

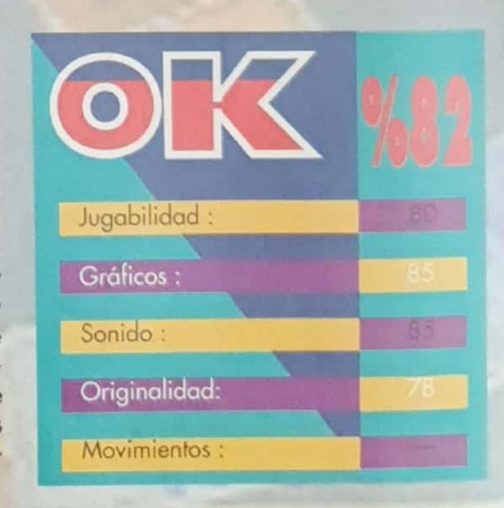
Aparecerás ante el tablero y el primer participante procederá a lanzar los dados pulsando determinada tecla, en ese instante en la pantalla se muestra un cubilete agitándose, y transcurrido un breve espacio de tiempo, de él sale un dado que indica el número de casillas para avanzar.

El ordenador te indicará, de forma automática mediante unas flechas, las posibles casillas a las que tienes acceso con dicho número. Cuando te situes encima de alguna de ellas, se te informará sobre el tipo de pregunta que deberás responder si la eliges, pudiendo ser esta de Ciencias, Historia, Arte y Literatura, Deporte y Ocio, Entretenimiento y Geografia. Hay unas casillas en las que no se te hace ninguna pregunta y si vas a ellas, tendras un turno extra para lanzar de nuevo los dados. Decidido por una de las casillas se formulará la pregunta correspondiente, entonces se pasa al salón y el desgarbado preguntador procederá El juego es entretenidísimo y en los últimos tiempos ha llegado a estar tan de moda que incluso se incorporó a una máquina recreativa, aunque con algunos cambios.



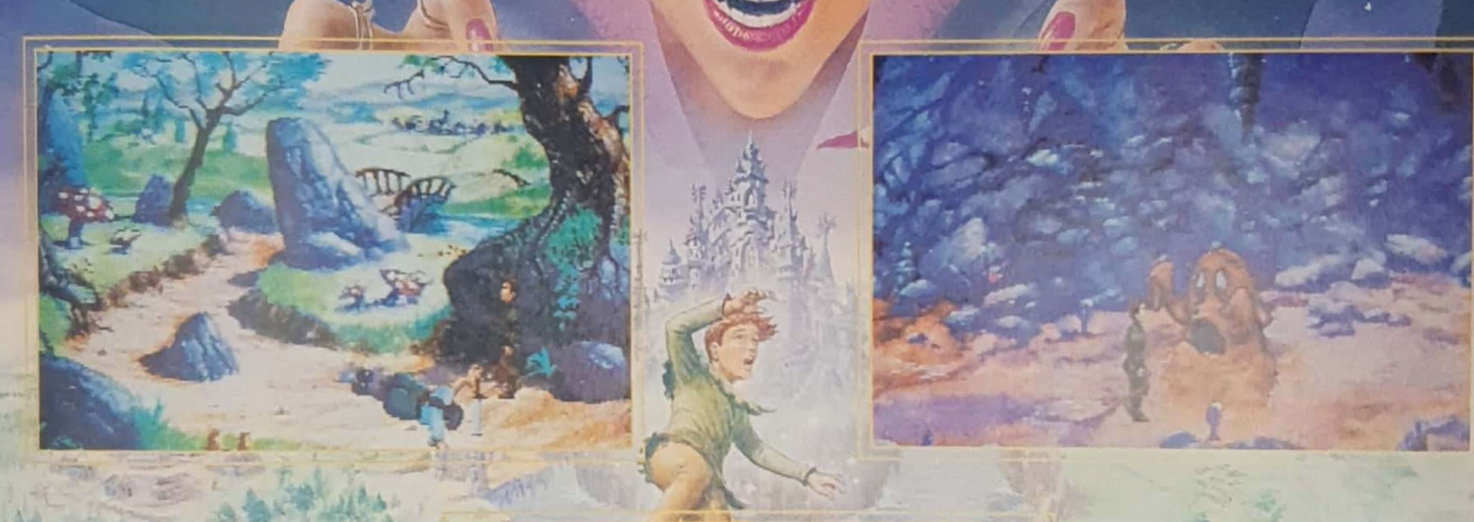
Esta nueva version para PC mejora muchísimo la anterior en cuanto a estética se refiere, haciendo mucho más agradable la forma en que se va desarrollando la partida. No hace falta que te diga que si te gustó la primera parte no dudes ni un instante en hacerte con esta versión de lujo, eso si, siempre que dispongas del equipo necesario.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ



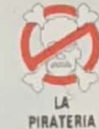
Curse of Enchantia

Ayuda a Brad a escapar de las malvadas garras de las brujas de Enchantia, antes de que sea demasiado tarde...











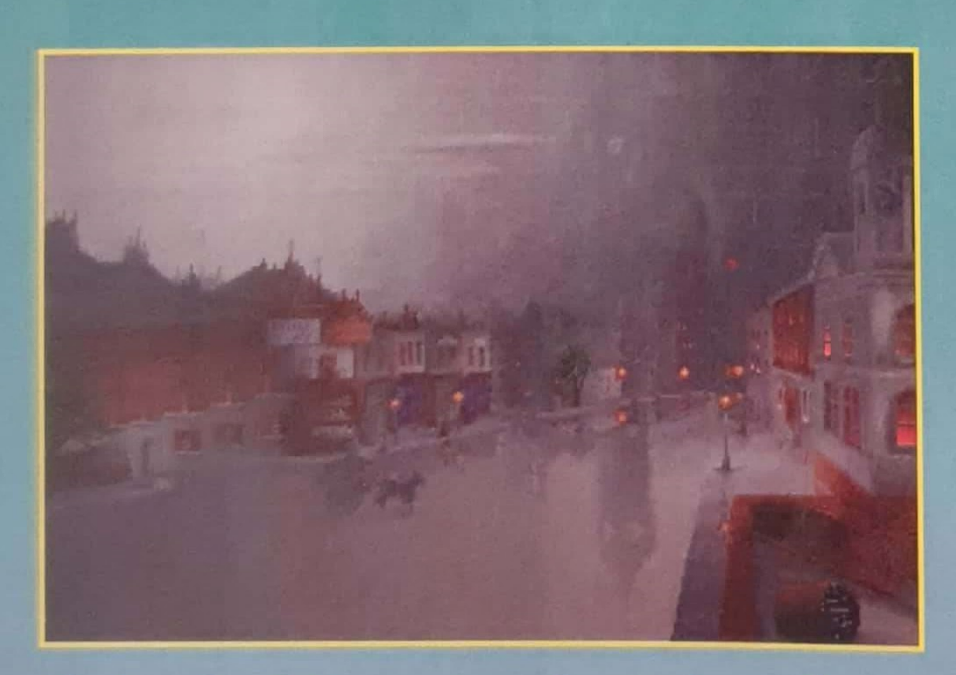
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29



- OK Pasarela: THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES.
- Compañía: ELECTRONIC ARTS.
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUND MASTER

The lost files of Sherlock Holmes

LAS INDAGAC DE UN M



Electronics Arts se une a la moda en la creación de juegos de aventuras interactivas, y la verdad sea dicha, ha entrado con muy buen pie en este mundo que por fin se está comenzando a valorar como se merece.

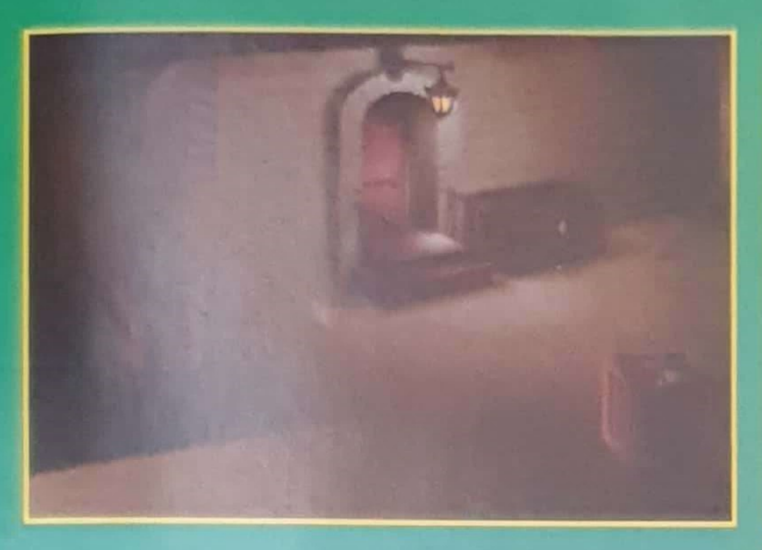
UN POCO DE HISTORIA

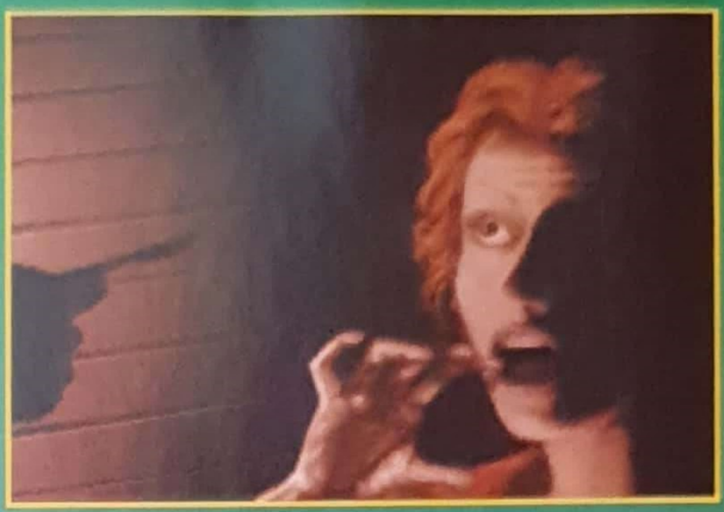
Hace mucho tiempo, a principios de los ochenta, un par de hermanos cuyo apellido era Williams colocaba la primera piedra de lo que hoy se ha convertido en el mayor negocio dentro del sector de Software de entretenimiento. Se comenzó con un rudimentario King Quest en el que el parser interpretaba las ordenes del usuario a partir de frases que este introducía -muy al estilo de las aventuras conversacionales-. Hoy todo es muy distinto, hay maravillas como la última entraga de este pionero programa -King Quest-, la última adapatación de las aventuras de Indiana Jones -The Fate Of Atlantis- o... el programa que nos ocupa hoy.

EL CALLEJON

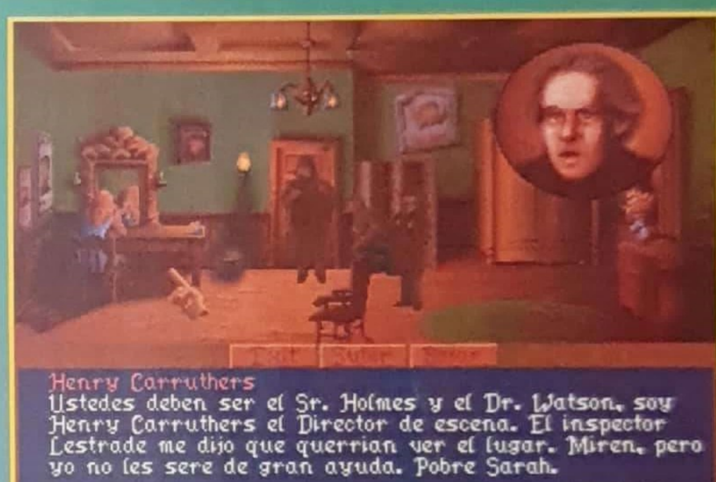
Nos encontramos en el Londres de las espesas nieblas que encubren el misterio de un aterrador nombre, Jack el Destripador. En un solitario callejón una puerta se abre, y de ella sale una joven actriz cuyo trabajo acaba de concluir. Sin saber que tras un cajón de madera se encuentra su asesino, se dirije hacia la calle principal. En tan solo un instante se entremezclan gritos, sangre y terror. Se ha cometido un nuevo crimen y el asesino continua en libertad. Esto es trabajo para un especialista, es trabajo para...

55 BAKER STREET





CIONES
ITO

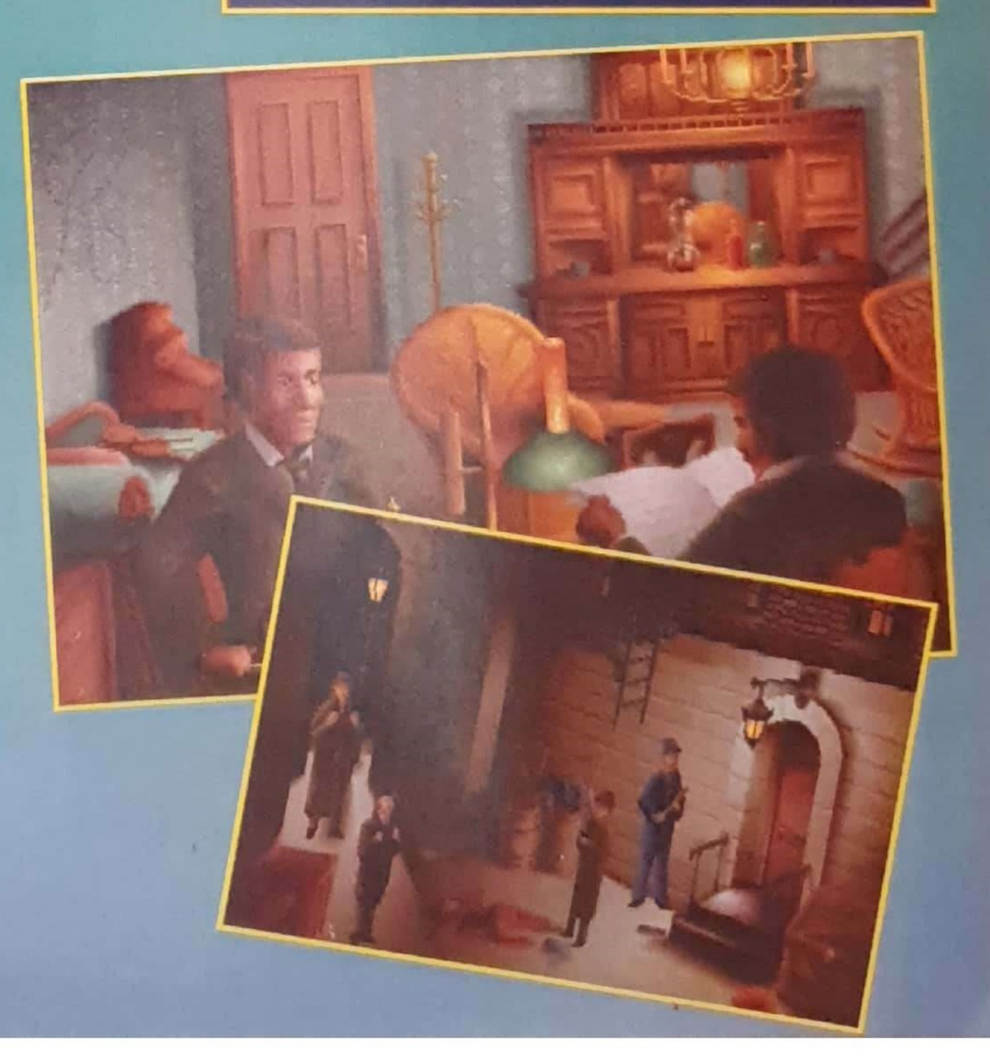


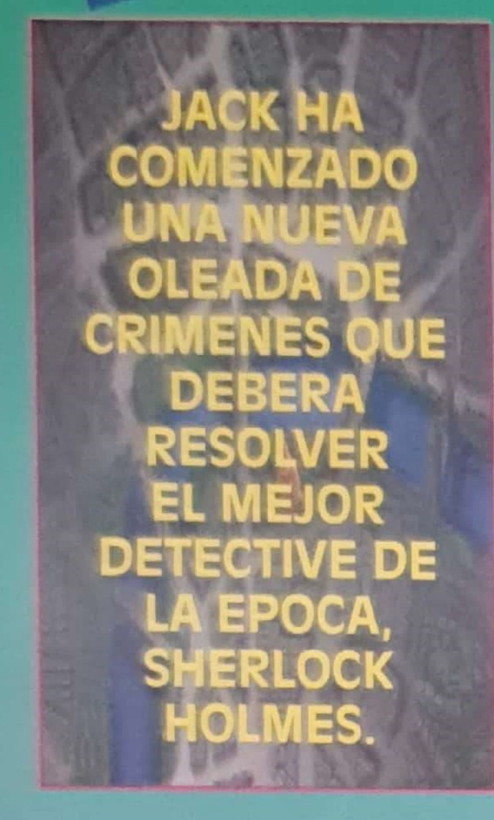
Una horas más tarde en el número 55 de Baker Street se recibe un mensaje del inspector Lestrade, por una vez y sin que sirva de precedente, requiere la asistencia del famoso detective para intentar resolver un asunto que se le está empezando a escapar de las manos.

ACABA CON JACK

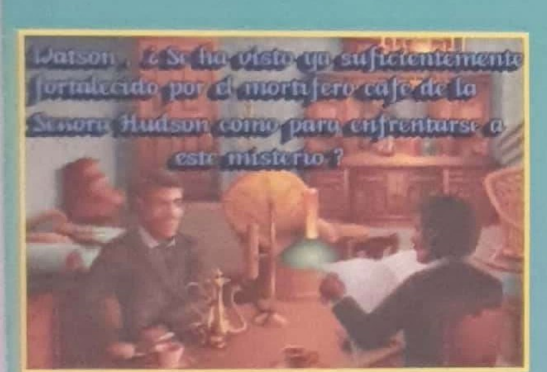
Poco hay que decir del sistema de juego utilizado que no conozcamos todos ya. Es del mismo estilo que utilizan los juegos de LucasArts, es decir, marcar acción y marcar objeto, persona o lugar sobre el que se realizará la acción. El objetivo está claro, en primer lugar descubrir al asesino de la joven actriz y en segundo lugar acabar con el misterio de Jack el destripador. Se incluye la novedad de que nuestro compañero Watson nos aconsejará cada vez que nosotros requiramos el mismo, sin duda será de gran ayuda en los momentos mas críticos del juego.

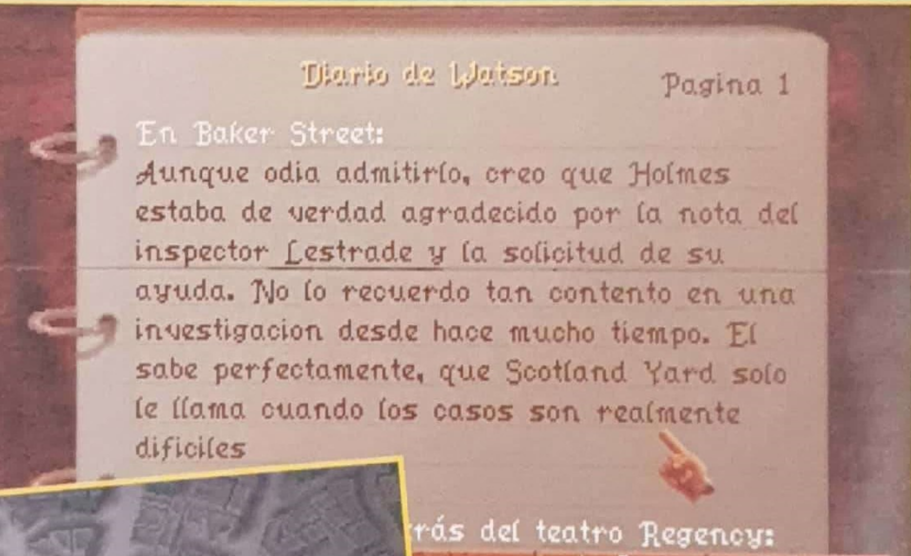
Ninguna pega desde luego. Los gráficos han sido muy bien cuidados y gracias a ellos se han conseguido una ambientación casi perfecta que consigue meterte dentro de la aventura. Se les ha dotado de un gran colorido y desde luego no se han escatimado esfuerzos a la hora de hacer lo mas terroríficas posibles las escenas de los crímenes. Otro aspecto im-



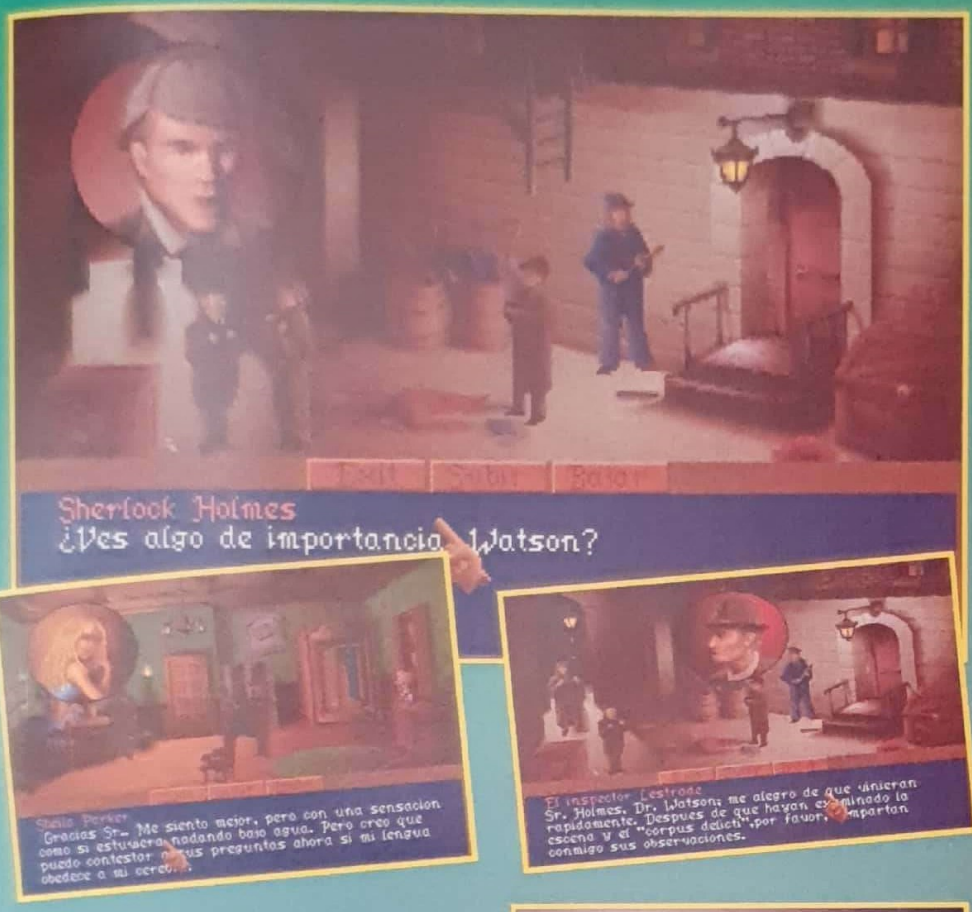


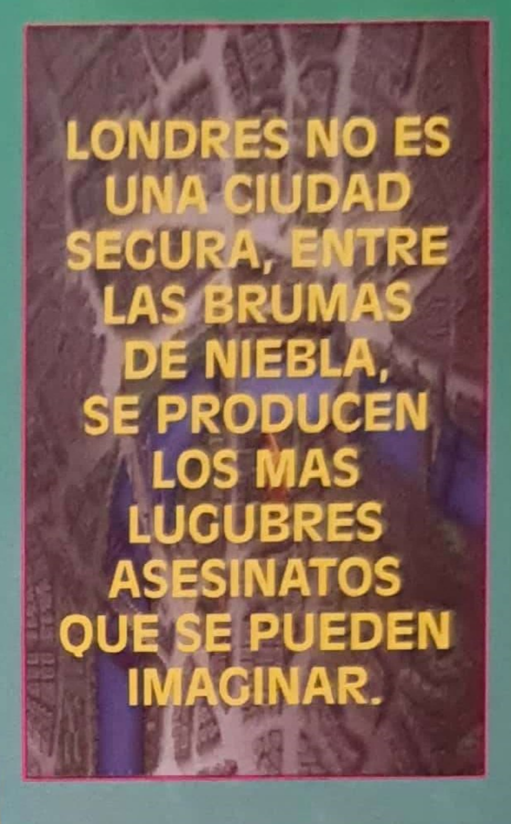


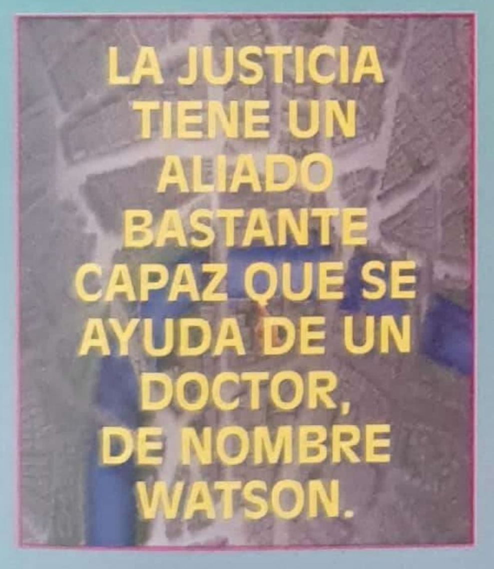


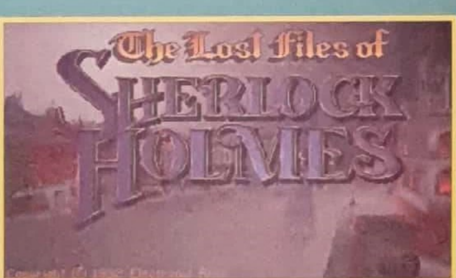


portante, como es la de los movimientos se ha solventado perfectamente, en ningún momento se nota que el ordenador pueda estar accediendo a datos en el disco, si lo está haciendo, lo que hace que el moverse de un lado a otro del mapeado no sea nada tedioso, (puede parecer una tontería), pero en juegos como Star Trek, el movimiento de los personajes era exasperante. Y por fin llegamos al aspecto que estaba deseando tocar: el sonido. Genial, simplemente genial. Desde la primera melodia, desde la primera digitalización y desde el primer sonido, todo es perfecto. La música te envuelve de forma total en el juego y las digitalizaciones... bueno, sera

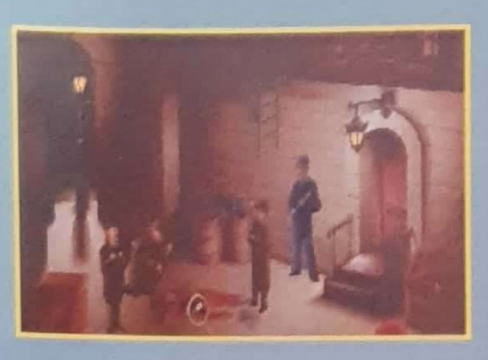












mejor que lo escucheis con vuestros propios oidos. Tan solo una pega, en la versión española las digitalizaciones tienen algo de ruido, pero esto más que un defecto es una pijería.

NUESTRA OPINION

Pues que te vamos a contar que no hayamos dicho ya, simplemente pedir que las próximas mil aventuras que realice Electronics Arts sean tan buenas como ésta. Maravillas como ésta son las que te hacen sentirte orgulloso de tener un PC en tu casa y que este mundo tan increible como es el de las aventuras vaya cada día mucho mas lejos de lo que jamás se haya podido imaginar. Como nota final decir que para ejecutarlo deberás tener algo así como un 386 rapidillo y, atento... ¡30 Megas de disco duro libres!, si quieres aprovechar todas las posibilidades del juego, sino con 15 te basta-. Elemental querido Watson.

J. Carlos Sanz "MAY".

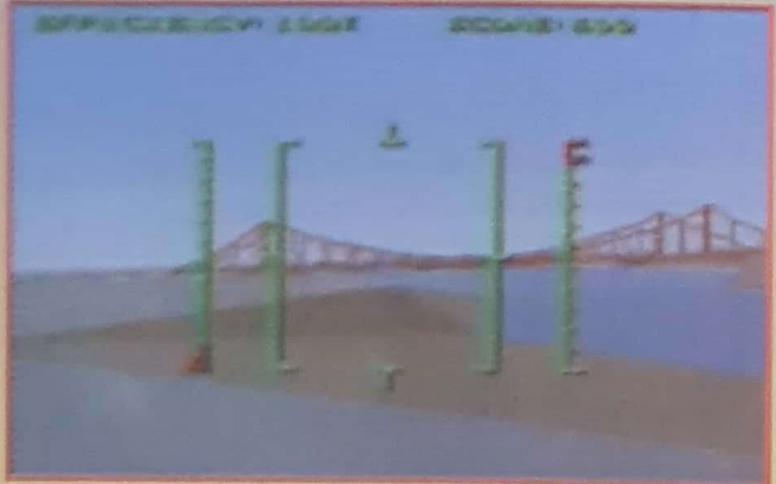


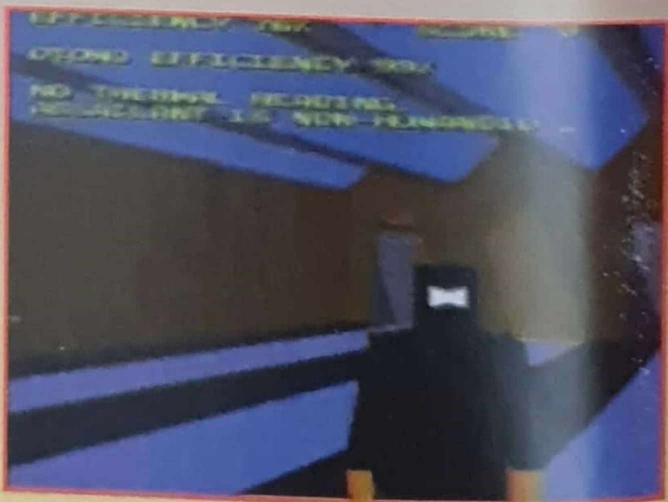
- OK Pasarela: ROBOCOP 3
- Compañía: OCEAN.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER.

Robocop 3

Ante nosotros tenemos, varios meses después de su lanzamiento en los ordenadores Amiga y ST, la versión PC de este programa, diseñado por Digital Image, los genios creadores del F-29 Retaliator y el impresionante EPIC.

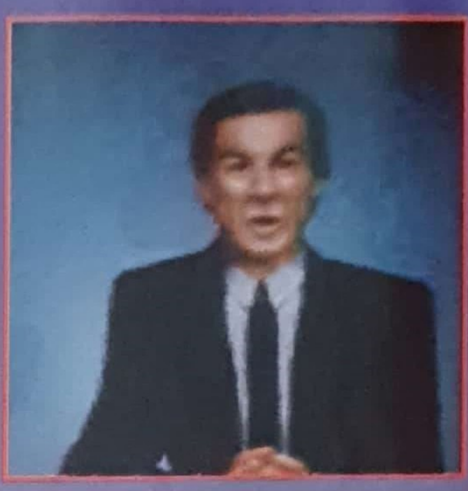






SUPERPOLICIA





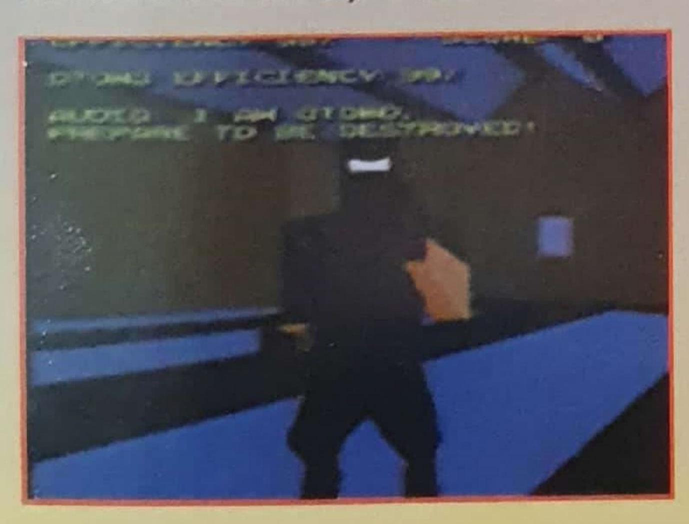
EL PROYECTO DELTA CITY

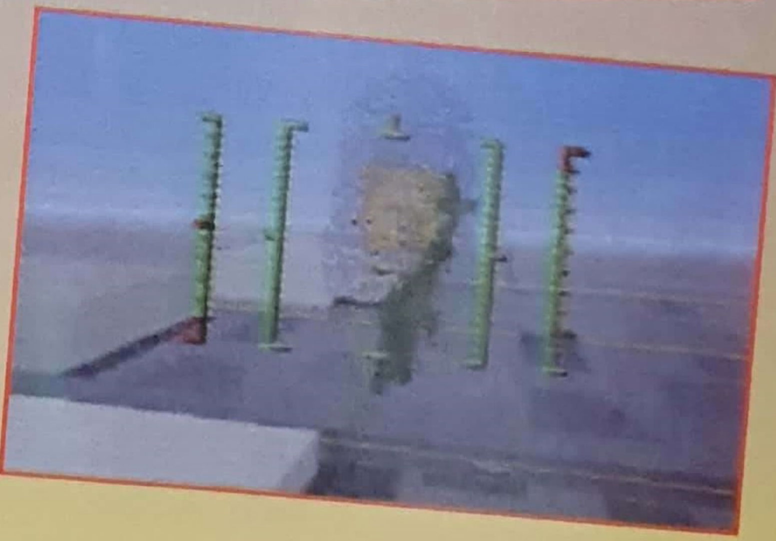
Delta City, el proyecto de reconversión de la ciudad de Detroit lleva ya seis meses de retraso en su ejecución y las pérdidas para las industrias OCP podrían superar los billones de dólares si las obras no comienzan en el plazo de una semana. Los ciudadanos por supuesto no estan dispuestos a abandonar sus casas, por lo que la propia industria OCP ha creado un cuerpo militar de élite -y que han bautizado con el nombre de REHABS- para expulsar a las gentes de sus casas y poder comenzar así las ambiciosas obras de Delta City. Tu misión será la de luchar contra las autoridades de OCP en defensa de los ciudadanos, pero recuerda tus directrices: 1- Protege al inocente. 2- Defiende la ley. 3- Sirve al poder público. El futuro de la ciudad de Detroit está en tus manos.

PARA TODOS LOS GUSTOS

Y no nos equivocamos al afirmar esto, ya que el programa abarca los tres tipos principales de juegos: El arcade, la simulación y la videoaventura, todo ello en un solo programa para que lo disfrutes de principio a fin. Nada mas car-

LA OCP ESTA DE NUEVO DISPUESTA A MONTAR UN BUEN TINGLADO EN DELTA CITY, A COSTA DE ROBOCOP.



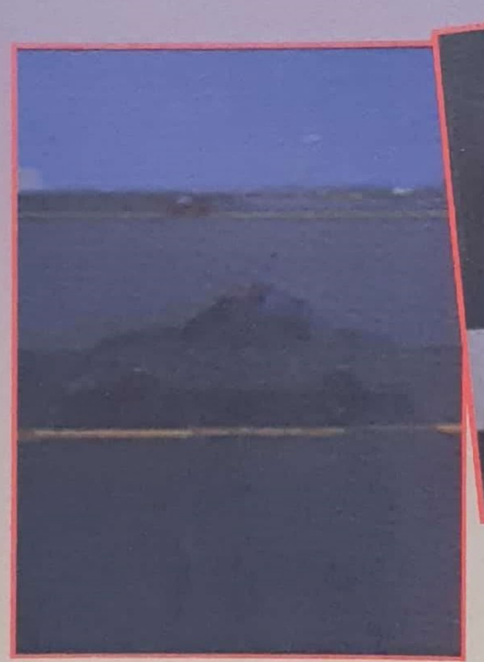


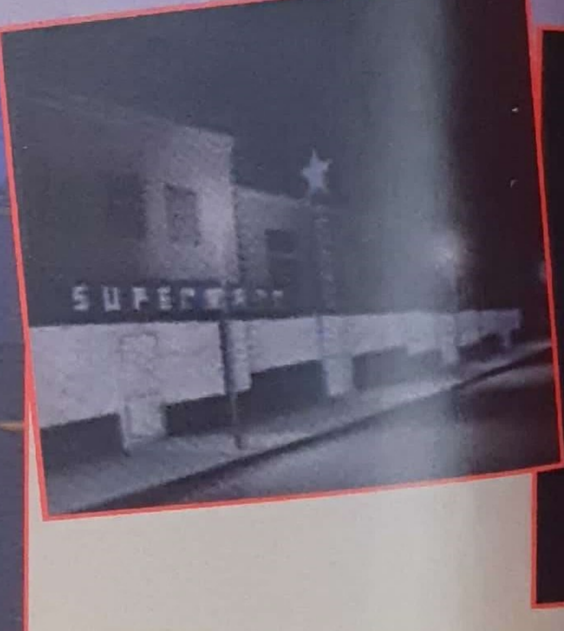
EN DELTA CITY



NUESTRO ACELERADO AMIGO HA DE SABER LLEVAR LAS SITUACIONES QUE SE LE PRESENTEN CON RAPIDEZ Y SOLTURA.







UN JUEGO CREADO AL MAS PURO ESTILO DIGITAL IMAGE.

gar el juego y tras introducir las pertinentes claves de acceso, el programa nos dará la opción de jugar el modo aventura -donde se combinarán también arcade y simulación-, o jugar cada una de las cinco fases de que consta el programa por separado. Si elejimos el modo arcade, las fases serán las siguientes: Fase 1- A bordo de nuestro coche patrulla deberemos capturar a conductores fugitivos y vehículos robados, todo ello debido a la huelga de policías que ha convertido la ciudad en un infierno. Fase 2- Una fase arcade en la que deberemos limpiar la ciudad de las molestas pandillas punkies que atormentan la ciudad. Fase 3- De nuevo una fase arcade en la que deberemos introducirnos en el edificio OCP para rescatar a los dirijentes de la empresa encargada del proyecto Delta City, y que se encuentran raptados por una banda terrorista. Fase 4- Nos encontramos en una fase al más puro estilo F-29 Retaliator en la que debemos combatir contra las REHABS. Fase 5- Este será un combate cuerpo a cuerpo entre Robocop y el último ingenio de las industrias Kanemetsu, un ninja robótico.

PURO DIGITAL IMAGE

Pues que os vamos a contar de las cualidades técnicas de este programa, si solo con leer el curriculum de esta empresa hay mas que suficiente. Para empezar, los gráficos vectoriales con brillos que ha utilizado siempre Digital Image siguen siendo de lo mas maravilloso que se puede ver en nuestros ordenadores, llegando a alcanzar cotas de increible en la fases en que debemos dirigir a nuestro cibernético amigo a traves de los callejones. La sensación que uno tiene es la de encontrarse verdadera-



CADA UNO DE LOS PELIGROS POR LOS QUE DEBE PASAR ROBOCOP EN CADA NIVEL, PRESENTA UNA AGRADABLE Y BIEN CUIDADA FORMA TRIDIMENSIONAL.



mente allí, además de sentirte envuelto en un ambiente de misterio que inunda el juego de principio a fin. En la fase del simulador de vuelo, destacar sobre todo la gran sensación de altura que se crea y obtenida por muy pocos simuladores de vuelo. Y al que le gusten los juegos de coches, disfrutará como un enano en la fase 1 presiguiendo fugitivos a velocidades de vértigo. Movimientos, muy bien, pero se empieza a perder la suavidad que a todos nos alucinó en F-29 Retaliator. Si quieres disfrutar del juego en su totalidad, deberás tener como mínimo 25Mhz de velocidad del procesador. Por debajo de esto, el juego pierde mucho. Y por último, de nuevo nos tenemos que quejar del poco interés que ponen las casas de software al crear las músicas de sus juegos. Ya es hora de que vayan tomando ejemplo de casas como Sierra o LucasArts y empiecen a aprovechar de una vez por todas las posibilidades de nuestra Sound Blaster, Adlib, etc.

SENCILLAMENTE DISTINTO

Robocop 3 es un nuevo concepto en juegos. La forma en que se han llevado a cabo cada una de sus fases difiere bastante de todo lo visto hasta ahora.

Un punto en su contra es sin duda el paquete de aspirinas que deberemos tomarnos diariamente para paliar los mareos que nos producirán las fases callejeras.

En definitiva, si te gustan los arcades, este juego es para ti, si te gustan las videoaventuras, te enganchará, y si en cambio te gustan los simuladores, no te lo vas a creer, pero aquí encontrarás la dosis necesaria de simulador que te permita seguir viviendo durante unos cuantos meses más.

como ya he dicho, sencillamente distinto.

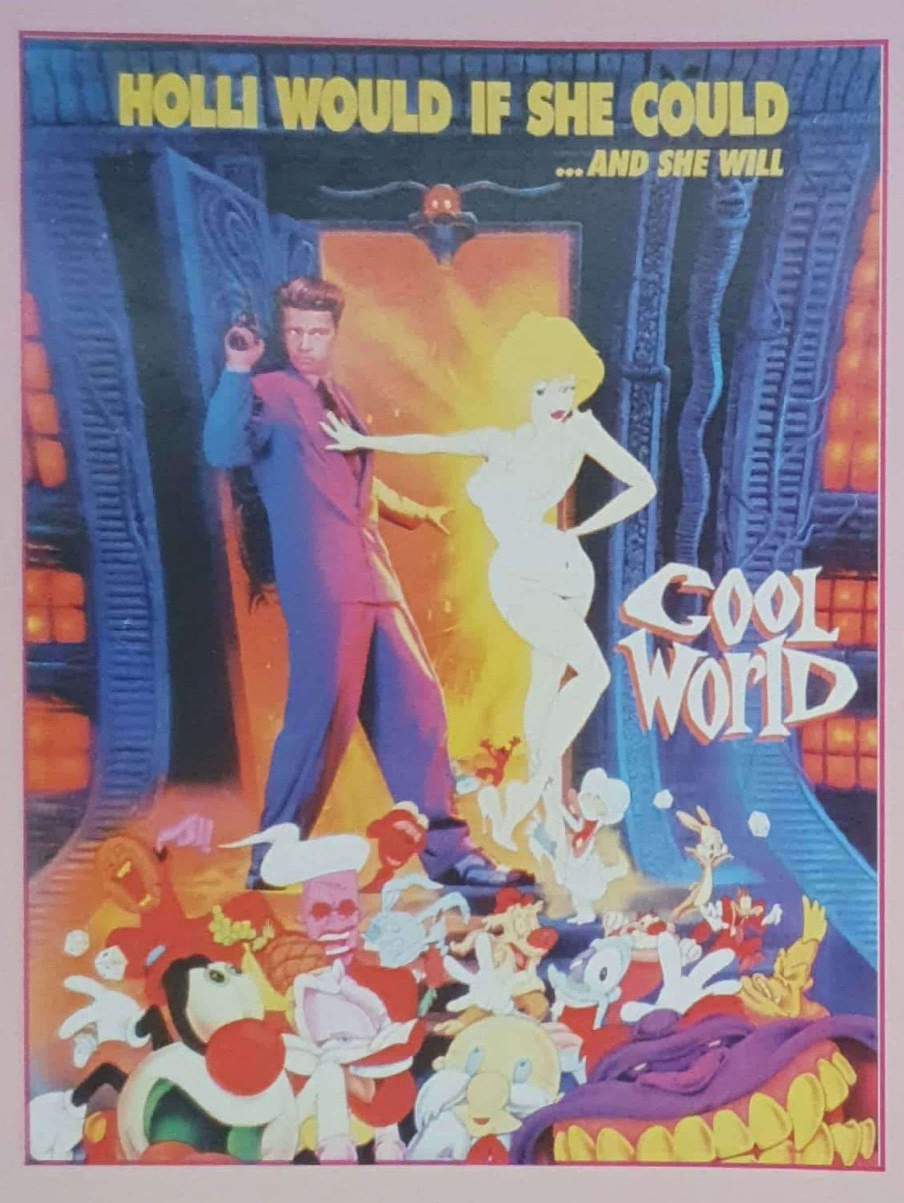
Juan Carlos Sanz Fernández "MAY".

OK 87%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	92
Sonido :	75
Originalidad:	95
Movimientos :	93

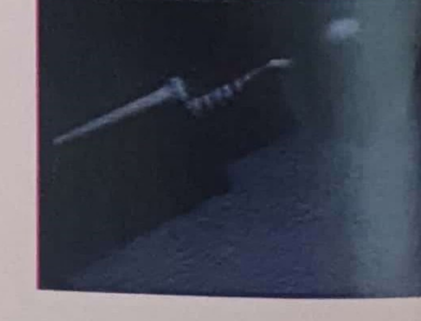


- OK Pasarela: COOL WORLD
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: CGA, EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND-BLASTER, ROLAND



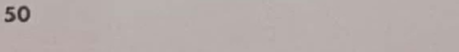
Todos hemos disfrutado con los dibujos animados, pero también se nos han salido los ojos de las órbitas, viendo a Kim Bassinger en "Nueve semanas y media". Ahora, para nuestro deleite, una productora americana ha mezclado en una película, los sabrosos componentes arriba citados. Y por supuesto, Ocean, la firma de software lider en adquirir derechos cinematográficos, ha hecho un estupendo juego basado en la misma idea.

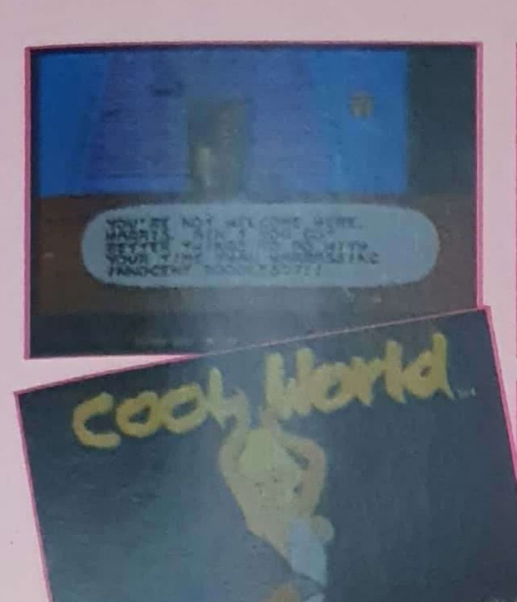




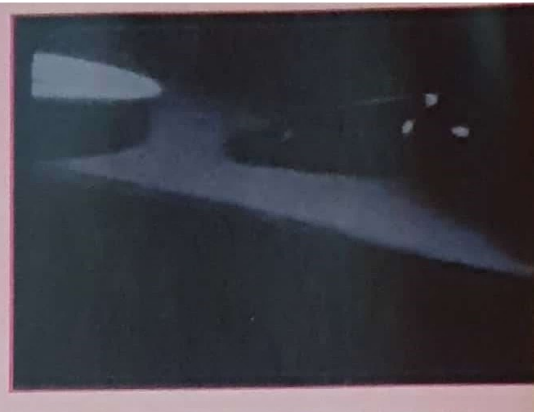
COOL WORLD

UN MUNDO D

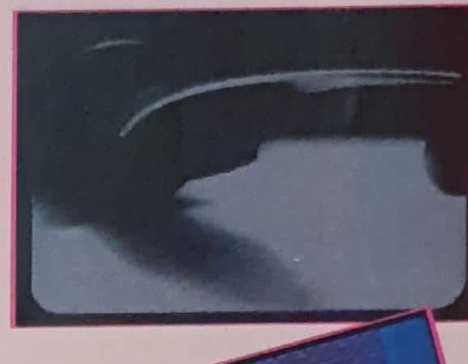


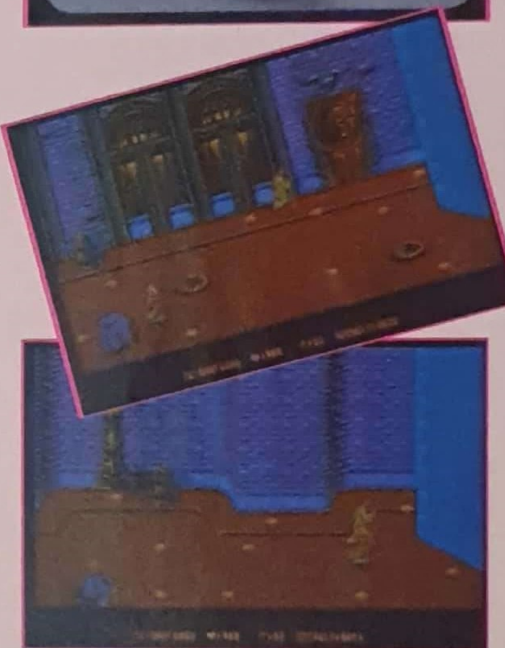












Tal como comentabamos el número pasado, en la Sección de Preview; nuestro objetivo en el juego es nada más ni nada menos, que restablecer el equilibrio cósmico que existe entre nuestro Universo, y el mundo de los "doodles". Los doodles son los personajes animados a los que hay que combatir, ya que tienen la "divertida" ocurrencia de traspasar objetos de un mundo a otro, provocando el desequilibrio, que puede amenazar a nuestro querido planeta. Así que encarnando al valiente policia Harris, tenemos que devolver los objetos a nuestro mundo a través de los vórtices. Palabra que designa a una conexión espacio-temporal que facilita la comunicación entre los mundos. Aparte de recuperar los objetos, tampoco estará mal quitar de en medio, a unos cuantos doodles, utilizando para ello una pluma de tinta. Al fin y al cabo, los doodles no es mas que una cosa ... tinta.

Devuelve los objetos a tu mundo

ANTE TODO TECNICA

En la parte técnica, comentar ante todo, los buenísmos efectos sonoros y la musiquilla que acompaña el desarrollo del programa, eso si disponemos de la consiguiente tarjeta de sonido. Pero por una vez, el sonido gana la mano a los gráficos, me explico, la pantalla de presentación es bastante espectacular, ya que se ha "escaneado" una secuencia en la que aparece una pluma de tinta cayendo al suelo. Luego aparece nuestra amiguita Kim, con un baile que hará provocar a más de uno. Y ya, cuando nos metemos en el programa, se comprueba que la calidad gráfica en general deja un poco de desear, para un programa de Ocean, sobre todo, y también por la espectación que ha causado.

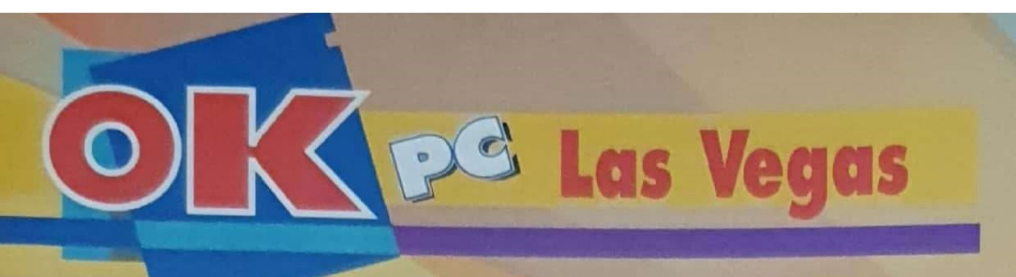
La adicción, es parte, si te apasionan los juegos de plataformas, de liquidar bichitos simpáticos, y amontonar objetos en un sitio y otro, no tienes más remedio que comprartele, porque de seguro que disfrutarás con él. Si eres amante de las aventuras gráficas o de romperte un poco el coco, olvídalo, no es tu juego. Aunque por cambiar, tampoco te va a pasar nada.

Resumiendo. Un buen juego, con alto nivel de adicción (que tal vez es lo que importa), sonido alucinante, gráficos mejorables, y una oportunidad única de entrar en un mundo de dibujos animados.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO



DE LOCOS



Directamente desde la tierra de las t

C.E.S. '93 WIN

Visitamos la feria de videojuegos más grande del mundo, enclavada en la mítica ciudad del juego: Las Vegas. Y al igual que la ciudad anfitriona, el CES ´93 ha sido un evento que, por encima de todo, no defraudó a quienes asistimos a él, pues nos dejó la sensación de ser participantes de un gran espectáculo.

LAS VEGAS

ragaperras

ITER SHOW (I)



El Convention Center y sus miles de metros cuadrados fue el recinto principal donde transcurrió el CES ´93, pero también a modo de apoyo en cuanto a instalaciones y facilidades se contó con cuatro de los super hoteles de la ciudad.

C.E.S. es la abreviación de "Consumers Electronic Show", es decir que se dedica al mundo de la electrónica en todos sus niveles desde el uso personal al profesional de un sinfín de sofisticados sistemas y máquinas destinadas a resolver la problemática del mundo moderno. Y no nos debemos olvidar que uno de los aspectos conflictivos del hombre actual es su necesidad de ocio para poder enfrentar al reto de la mera existencia y el mundo del entretenimiento, a través del videojuego, es una de las formas más positivas que tenemos para recomponernos y poder volver al ataque con nuevas fuerzas a nuestros estudios y/o trabajo.

Sobre todo para poder enfrentar a "ese" profesor que nos tiene fritos o a nuestro jefe que nos tiene "requemaos".

Por todos estos motivos, fue que me decidí a coger el avión con mi maleta y poner rumbo a los "states". Las Vegas y sus tentaciones me esperaban, como así también los amigos con los que compartimos este mundillo cambiante y terriblemente acelerado que envuelve a nuestro querido compañero llamado PC.

UNA FERIA COMO POCAS

Durante cuatro febriles días, del 7 al 10 de enero, se dio cita el mogollón de las grandes compañías con todas sus novedades. Como ya he dicho el grueso de la exposición se realizó en el "Convention Center" y también en hoteles como: Las Vegas Hilton, Sahara, The Mirage y Flamingo Hilton. Y para asistir a los distintos sitios la feria disponía de medio centener de buses que constantemente iban desde los grandes hoteles a los diferentes lugares de reunión y exhibición.

Un detalle interesante era el que si por algún motivo se hacía imposible la asistencia al C.E.S. se podía seguir todas las novedades o conferencias a través de un canal de TV "CES TV News", "pa'que no farte de na'".

El motivo central de este acontecimiento, como es lógico, es el poner en contacto a fabricantes, diseñadores, creadores, publicistas, distribuidores, público en general, ect. y promover el comercio. Pero no sólo este el porqué del C.E.S. La Asociación de Industrias Electrónicas, promueve dentro de cada feria: el perfeccionamiento y profesionalización de personal, programas de promoción de productos y brinda un permanente asesoramiento a las empresas asociadas en función de desarrollar constantemente el sector. Este año que comienza será en todo el mun-



La presencia de profesionales del mundo del hardware y software fue masivo.

TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO

POR SOLO 275 PTAS

LA REVISTA CON TODOS LOS TRUCOS Y MAPAS PARA TU CONSOLA



¡FANTASTICO REGALO!
¡EL LIBRO CON TODOS LOS SECRETOS DE «SUPER MARIO WORLD 3»!

JUEGOS, JUEGOS Y MAS JUEGOS

do desarrollado el gran momento del CD ROM, la afirmación de esto no es mía, sí lo es la decisión de las grandes firmas en apostar por esta tecnología. Pues no nos debemos olvidar que para que un hecho como éste ocurra siempre deberá ser una decisión de muchas compañías de relevancia mundial, tanto del mundo del hardware como del software. Pero, sin duda alguna en 1993 veremos que la oferta de estos productos crecerá a niveles que hoy nos es difícil pensar.

ACCOLADE

Esta compañía de San José, California, fundada en diciembre de 1984 por Alan Miller y Robert Whitehead, dos de los socios fundadores de Activision, Inc. presentó una serie muy completa de juegos, pues abarca una gama muy amplia, no sólo en temática sino también en el usuario final, en función de la edad.

Un buen ejemplo de ésto sería "Snoopy's Game Club" cuyo target como jugador es un niño de menos de 8 años y la fantasía cómica de "Eric the unready" donde todo es posible dentro de un marco novelesco y cambiante donde las doncellas semidesnudas se mezclan con piratas, bufones, dragones para desencadenar una historia sorprendente.

"Ringworld Revenge of the Patriarch" basado en la novela de Larry Niven, es una excelente opción presentada por Accolade para quienes disfrutan con megavideojuegos donde el futuro del universo se ve amenazado por insanos patriarcas, asesinos, y demás ralea que sólo aterra de pensar en ella.

Excelentes, realmente excelentes gráficos, buen guión y trepidante aventura.

"Blue Force" creado por Jin Walls y Cheryl Cornelius nos trae la mejor aventura policial al estilo de Corrupción en Miami, donde la mejor solución es emplear la cabeza y también otras artes. El videojuego ha sido realizado en base a la experiencia personal de uno de sus creadores Jim Walls como oficial de policía de la California Highway Patrol. En pocas palabras a través del PC te enfretarás a casos reales.

"Protostar War on the Frontier" Es un juego de role donde te transformas en un guerrero de elite para poder repeler la invasión de los Juggats. Pero tu vida no ha sido fácil, pues tampoco estás en el baile por placer, pues siendo convicto de traición te dan solamente dos opciones: pasar por un proceso judicial cuyo final te puedes imaginar o ser "voluntario" en el servicio de la frontera galáctica. Bien la elección es fácil... el videojuego no, pues te deberás estrujar alguna que otra neurona.

"Snoopy´s Game Club" es una buena apuesta por el mercado más juvenil del videojuego.

LAS VEGAS

CAPSTONE

La compañía que en su momento nos presentó títulos como "Trolls" o "Grand Chess Master" nos trae "Wayne's world" un divertido juego donde todo puede suceder, pero siempre deberás rescatar a Casandra dentro de un mundo donde lo absurdo es real. Otro título importante es "Terminator 2 - Cyber Chess", en él tienes a tu disposición un batallón de máquinas de matar de 3D, con ellas lograrás la victoria o el caos total. Se trata de un juego de ajedrez que ha evolucionado a un campo de batalla de múltiples niveles.

"Trump Castle 3" recrea todos los juegos que en un casino puedes encontrar, desde la morbosa ruleta hasta los vertiginosos dados. Pero quizá los títulos más importantes son: "L.A. LAW", es decir "la ley de los Angeles" como la conocemos en España, y por último, "Home Alone 2 Lost in New York" o sea, "Sólo en casa 2, perdido en Nueva York".

"LA LAW": Te convertirás en un abogado del prestigioso bufete de McKenzie y Brackman para poder resolver apasionantes casos, donde hallarás todos los dramas habidos y por haber. Bueno, si ya has visto la serie, qué más te puedo contar, pues el videojuego logra un gran realismo. Será un duro reto, pero creo que vale la pena arriesgarse.

"Home Alone 2 Lost in New York": Sí esta vez serás Kevin y deberás enfrentarte a malvados ladrones de una gigantesca ciudad a través de sus calles. También podrás correr por los pasillos de Plaza Hotel o esconderte en el Central Park.

Es decir, que podrás estar a tus anchas por una de las ciudades más grandes y notables del mundo.

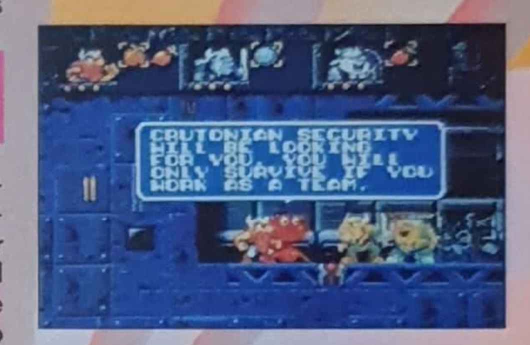
INTERPLAY PRODUCTIONS

A punto de cumplir sus primeros diez años desde su fundación esta empresa de Irvine, California, nos presenta varias opciones para la diversión inteligente y que por supuesto apuesta por las tecnologías del futuro (que es hoy) como el CD ROM. Entre los títulos que nos anuncia para este año Interplay Productions, tenemos en CD ROM: "The Lord of the Rings", "Star Trek: 25th anniversary" y "Simcity".

En "The Lord of the rings" encontramos más de 20 minutos de la película de Ralph Bakshi, estas secuencias digitalizadas dan un ambiente más que real al videojuego originalmente diseñado para MS-DOS y que les llevó muchos meses a los diseñadores de Interplay adaptarlo a la tecnología del CD ROM.

En "Star Trek: 25th anniversary" encontramos las voces originales de los actores William Shatner y Leonard "Spock" Nimoy. Y con nuestro "libro de bitácora, año estelar..." nos quedamos alucinados del super juego que se nos viene encima.

Para los amantes de los juegos de mesa



La serie televisivas y películas de gran éxito han sido llevadas al campo de nuetsro querido compañero de aventuras: nuestro PC.

Interplay tiene una buena noticia: "The classic 5", es decir bridge, ajedrez, damas, backgamon, y go el juego nacional japonés... ¿no lo sabías? Ahora, ya lo sabes.

"The Lost Vikings" es un viedojuego ameno y divertido donde el jugador aprende el valor del trabajo en equipo de los tres personajes: Eric the Swift, Baleog the Fierce y Olaf the Stout. Con diálogos de gran comicidad, el jugador avanza en el juego a medida que puede utilizar conjuntamente los valores de estos tres inolvidables compañeros de aventuras.

Con "Rags to Riches" te enfrentas al peligroso mundo de la bolsa de valores y para este juego Interplay obtuvo la ayuda de uno de los grandes hombres de Wall Street, R. Leigh Ardrey, cuya experiencia sirvió para realizar la trama de un juego apasionante, donde te puedes forrar o quedarte sin un duro. También se han utilizado para hacer los archivos de este juego experiencias reales desde el terrible año de 1929.

PSYGNOSIS

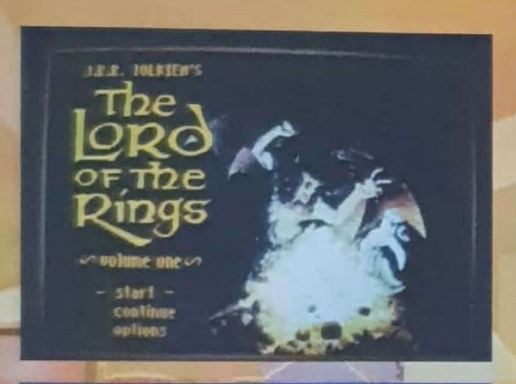
La firma británica de Liverpool se suma a la apuesta para el próximo año por las claras ventajas que ofrece el CD ROM, pues dentro de su propia filosofía entiende que la hora de este verdadero avance tecnológico ha llegado; y para esto Psygnosis ha trabajado durante mucho tiempo con otras compañías como Columbia, Sony, Sega y Tandy en los Estados Unidos y con Sony, Sega, JVC & Fujitsu en Japón. Con ésto lo que se trata es que los productos de software de esta compañía británica tengan el suficiente soporte de hardware. Pero, yendo al punto que a nosotros más nos interesa: el videojuego, Psygnosis prepara dos grandes títulos para este año: Drácula y Microcosm.

Drácula: En coproducción con Columbia, Tri Star y Sony Imagesoft, Psygnosis pondrá en el mercado un videojuego totalmente interactivo basado en la reciente película de Francis Ford Coppola. Para realizar este trabajo Psygnosis ha utilizado las tecnicas más modernas y exquisitas de Silicon Graphics Computers.

El jugador toma el papel de Harker y su deber principal es acabar con este "chupóptero sanguinolento". Pero para eso deberá cruzar territorios inhóspitos y encontrar toda una gama de "bichos" que más vale la pena perder que encontrar.

Su presentación en los Estados Unidos ocurrirá sobre el primer trimestre de este año.

Microcosm: Es una aventura dentro del cuerpo humano, lo que hace de él un viaje poco común. Este juego recuerda una película de los años sesenta donde la buenorra de turno era Raquel Welch, pero Microcosm nace de un trabajo en conjunto que ha llevado tres años de preparación y utiliza al igual que Drácula lo último de Silicon Graphics Computers. El guión del juego hace que nos adentremos en el cuerpo del presidente de la corporación más importante del mundo a quien le han implantado una especie de chip electrónico que controla su mente. Para salvarle

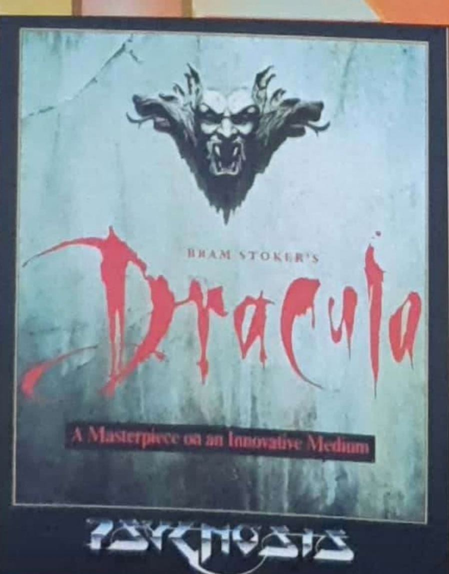


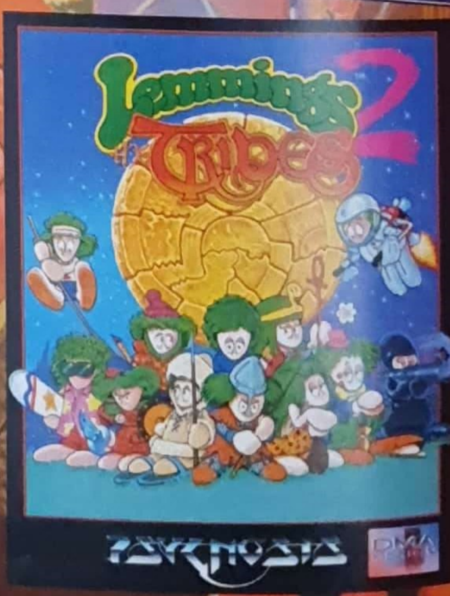
Con 20 minutos de película, Interplay nos pone en ambiente.

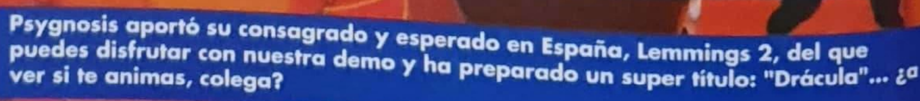












Psygnosis aportó su consagrado y esperado en España, Lemmings 2, del que puedes disfrutar con nuestra demo y ha preparado un super título: "Drácula"... ¿a ver si te animas, colega?



GRAND SLAM
tenis
AÑO III • Nº 20 • ENERO 1993 • 400 PTAS.
KARLOS ARGUIÑANO COCINA PARA TENISTAS
USA GANO LA COPA DAVIS
COSTA CAMPEON DE ESPAÑA
STICH CAMPEON DE LA COPA GRAND SLAM
STEFFI GRAF VUELO DE ALTURA
Poster Coleccionable

deberemos navegar en submarino y utilizar diferentes tipos de armas para defendernos del propio chip y de otros enemigos tan terribles como los leucocitos de la sangre y de muchos más.

Su aparición será aproximadamente en la misma fecha que Drácula.

Por supuesto, Psygnosis se reafirma en sus grandes éxitos como "Lemmings 2 The Tribes", de la que podéis disfrutar en nuestra demo de este mes. Otros titulos son: "Armour-Geddon", "Creepers" y "Bill's Tomate Game".

"Armour-Geddon" está enmarcado dentro de una era donde el holocausto nuclear ya ha acontecido, en él puedes manejar seis vehiculos de guerra, como tanques aviones, un helicóptero y hasta un Hover craft. Y todo esto te preguntarás para qué para poder guerrear contra tus enemigos que ocupan la superficie de la tierra, ya que tu grupo humano ha sido condenado a sobrevivir en subterráneos.

Con "Armour-Geddon" te encontrarás envuelto en un entorno de realidad virtual con un complejo mundo formado por gráficos sólidos de 3 D animados en tiempo real.

"Creepers" es un juego divertido donde unos gusanitos recorren la pantalla del PC organizando la de Dios. ¿Podrás salvarlos de los multiples problemas y/o enemigos? Si lo logras te convertirás en un héroe creeper.

"Bill's Tomate Game" tiene dos personajes "tomatísticos", Terry y Tracy, que por encima de todo tienen el deseo de casarse y muchas dificultades por solucionar antes, pero para tí sus inconvenientes son tus problemas y atención, este juego tiene más de cien niveles.

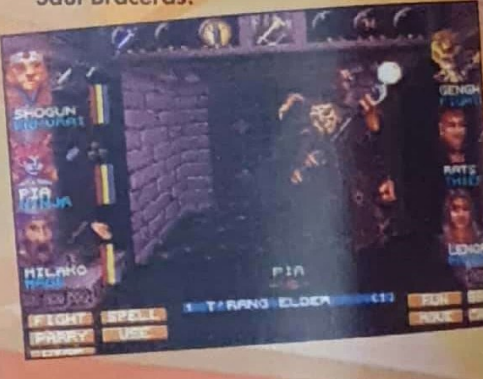
Esta compañía de Nueva York presentó

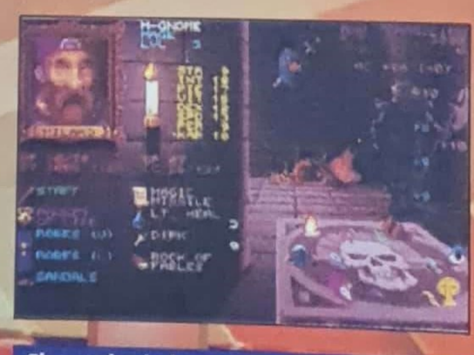
SIR-TECH SOFTWARE

"Wizardry" un juego de role donde te puedes convertir en un cruzado de la Sabana Negra en donde no faltan ninguno de los ingredientes de los juegos basados en la mitología de los grandes héroes. Elfos, gnomos, valkirias y hasta ninjas, todos para asegurarse que podrás toda tu inteligencia en llegar a la meta. También en su estánd pude ver a un muy buen juego ya presentado en el ECTS de Londres, "Realms of Arkania -Blades of Destiny", éste juego ha sido premiado en varios países de Europa. Es como el anterior un juego de role de gran complejidad y buenos gráficos, es decir lo necesario como para asegurar el entretenimiento a los cultores de esta disciplina del videojuego.

(continuará)

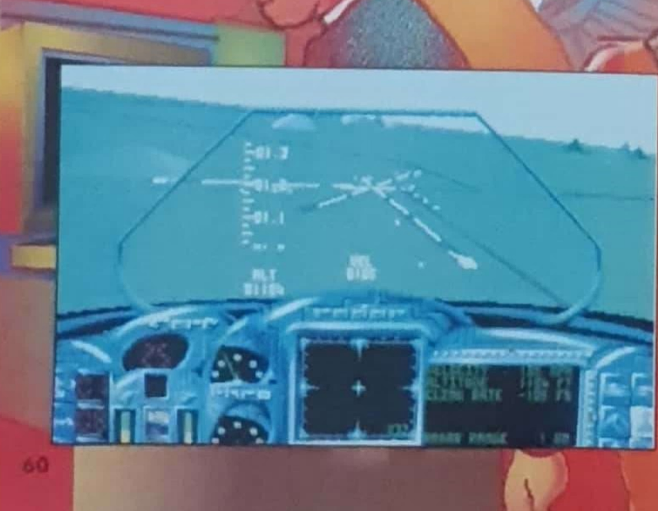
Saúl Braceras.





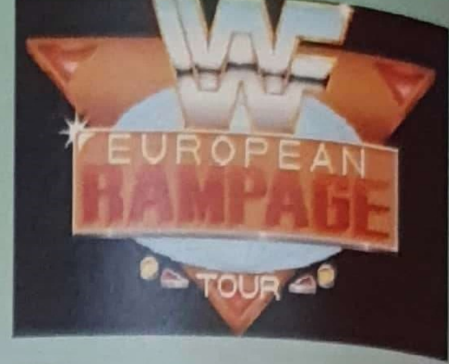


El mundo de la magia, como asi también, los héroes legendarios no faltaron a la cita del CES '93.




FANTASTIC
375
Llega «ACCION MUTANTE»
Todo sobre el cine fantástico español
Habla la novia de Drácula:
Entrevista a WINONA RYDER
Galería: Dibujadas para excitar

OK PC Pasarela





- OK Pasarela: WWF EUROPEAN RAMPAGE
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA

European Rampage

LA HULKMA EN TU ORDENA

El reto europeo del fantástico y noble arte de la lucha, todos tus personajes favoritos cobrarán vida y tendrá lugar el mejor combate que jamás se haya visto. El título europeo está en juego y todo se decidirá sobre el "rinnininininingg".

Con esta fantástica entrega de Erbe vamos a poder vibrar de emoción, ya que nin- gún juego de lucha para PC estuvo nunca tan conseguido como éste. Con una riqueza de movimientos sorprendente, podemos utilizar más de 26 golpes, llaves, trucos diferentes con la combinación de tan solo 5 teclas.

Una vez cargado el programa tenemos la posibilidad de elegir entre un solo ju- gador, el cual controlará a los dos héroes, o dos jugadores. Dentro de esta po- sibilidad, podremos luchar en modo de parejas entre dos jugadores, controlando cada uno a un superhéroe, dándose el relevo cuando sea necesario. Escogiendo la opción de práctica entre dos, lucharemos el uno contra el otro manejando cada jugador a cada pareja de luchadores. Un punto a favor de este juego es la elección de controles de los luchadores, ya que podemos jugar con el teclado o con joystick, o bien, si somos dos jugadores, uno de ellos con teclado y otro con joystick o los dos con teclado o los dos con joystick...por variedad de formas no será.



La presentación del combate la realiza un presentador de televisión, algo pesado por los comentarios que realiza mediante mensajes. Podemos acelerar esta situación pulsando la barra espaciadora, pasando directamente al combate, que es en realidad lo que nos importa.

PELEANDO QUE ES GERUNDIO

La acción transcurre en Europa, con una serie de peleas por equipos, en diferentes capitales. Una vez derrotados todos los equipos, llegaremos a combatir con la más terrible pareja de luchadores de la historia, me estoy refiriendo a Legion of Doom, por el codiciado título europeo. Hasta llegar a ellos tendremos que pasar por muchos equipos, los cuales según vayamos avanzando en el campeonato, superarán su nivel.

Podrás elegir tu equipo entre cuatro superhéroes. Te esperan nada menos que Hulk Hogan, El Ultimo Guerrero, Macho

NIA ADOR

Man y Bret Hitman Hart, formando entre dos de éstos la pareja ideal para luchar contra El Hombre del Millón de Dólares, Ted Dibiase, The Nasty Boys y un largo etcétera de luchadores.

Una vez empezado el combate, verás en los ángulos inferiores de la pantalla la energía que le queda a cada luchador, ésta va disminuyendo a medida que van recibiendo golpes o van cayendo sobre la lona. Cuando estemos con poca energía lo mejor será que demos el relevo a nuestro compañero de equipo y así nosotros podremos descansar y recuperar energía. Cuando nuestro enemigo esté con poca energía no tenemos que dejar que de el relevo porque, de lo contrario, cogerá más fuerza y lo que es peor, saldrá su compañero totalmente descansado y nos pondrá "las pilas".

Los golpes que podemos dar son variados, existiendo algunos que casi no quitan energía al contrario. Por contra, otros harán sobrada mella a quien los reciba, como son la patada voladora, el salto desde una de las esquinas del cuadrilátero o los golpes que se produzcan fuera del ring. El problema de éstos últimos será la cuenta atrás que nos impondrá el árbitro de la contienda mientras estemos fuera del cuadrilátero.

Si echamos a nuestro adversario fuera, le disminuirá considerablemente la energía. Cuando consigas tumbarlo, debes aprovechar para propinarle duro hasta que observes que su energía es inferior a la tuya. Procederás a tirarte encima de él para inmovilizarlo, a continuación se escuchará una cuenta de tres segundos que deberás superar para ganar el combate.

Cuando nuestro oponente esté en la lona, utilizaremos varios golpes para que su energía disminuya. El pisotón, el estrangulamiento, la plancha con carrerilla o el más duro de todos : la plancha desde un poste del ring. Este golpe tiene mucho peligro para los dos, ya que si mientras estas realizando el vuelo, el luchador que está en el suelo rueda hacia los lados, el porrazo que te darás contra la lona será tan fuerte que verás como tu energía desciende a pasos agigantados.

Además de los golpes nombrados, existen muchos más movimientos como son el codazo, el patadón, el puñetazo a la cara, o al estómago o el piquete de ojos, bloqueo de brazos, voltereta, etcétera. También puedes coger en volandas a tu oponente y lanzarlo contra el ring, o contra el público. Puedes hacer numerosas llaves, incluso la famosa "Sillita Eléctrica", que te asegurará prácticamente el combate.

PUESTOS A RECIBIR...

En caso de que seas tú el que estás recibiendo los golpes, deberás tener mucho cuidado cuando te tiren al suelo. Una vez en la lona, debes de evitar que tu rival se te eche encima, rodando por el suelo para evitarlo. Tendrás que intentar dar el relevo a tu compañero ya que, de lo contrario, perderás el combate. Existen varios movimientos para defenderte de los golpes de tu adversario que variarán según tu postura. Si estás de pie y tu adversario corre hacia ti, la mejor postura será cubrirte la cabeza con los codos. Si estás tumbado, lo más efectivo será rodar y huir hasta que puedas incorporarte nuevamente.

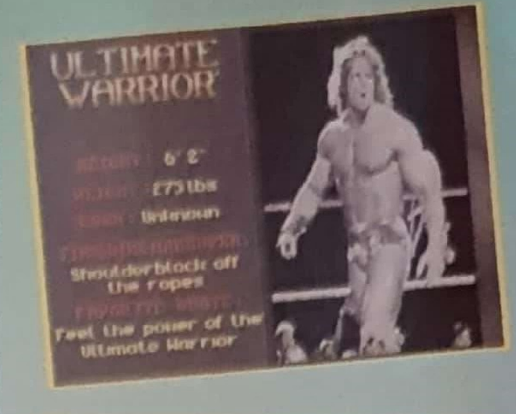
GANAR A LOS PUNTOS

Los gráficos se ve que son el resultado de un trabajo muy bien hecho. Los movimientos son muy rápidos, aunque quizá se echan de menos algunos detalles. Lo peor de ésta entrega es con toda seguridad la inexistencia de sonido, no ya el que no admita tarjeta de sonido de ninguna clase, sino que carece de sonido incluso por el altavoz del PC.

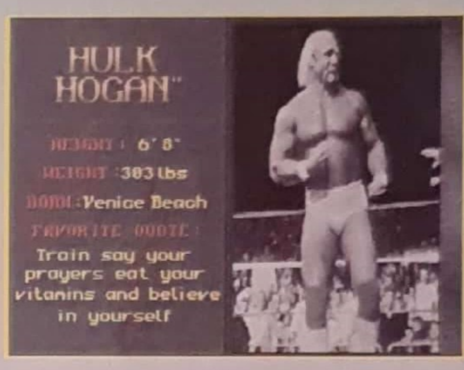
En resumen, un buen juego de lucha con el cual podremos pasar unos emocionantes momentos delante de nuestro ordenador, pudiendo invitar a jugar a los colegas, los cuales seguro que quedarán sorprendidos de este entretenido programa.

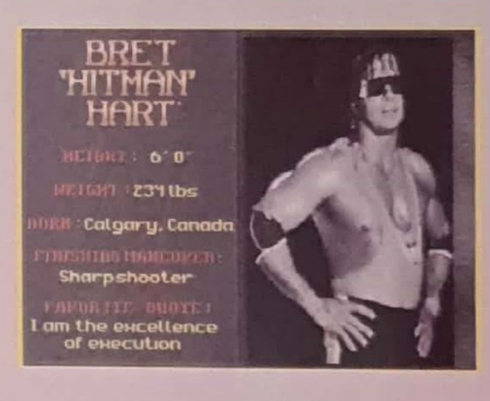
Lo más destacable quizá sea el hecho de que te llega a "picar". Sabes que el final es el Campeonato Europeo de Catch, pero como el nivel va en aumento, te costará muchísimo llegar a la gran final contra Legion of Doom, los cuales como no vayas un poco entrenado te van a "poner bien". El final le pone tu destreza, rapidez y habilidad.

BORJA DE MEDRANO.







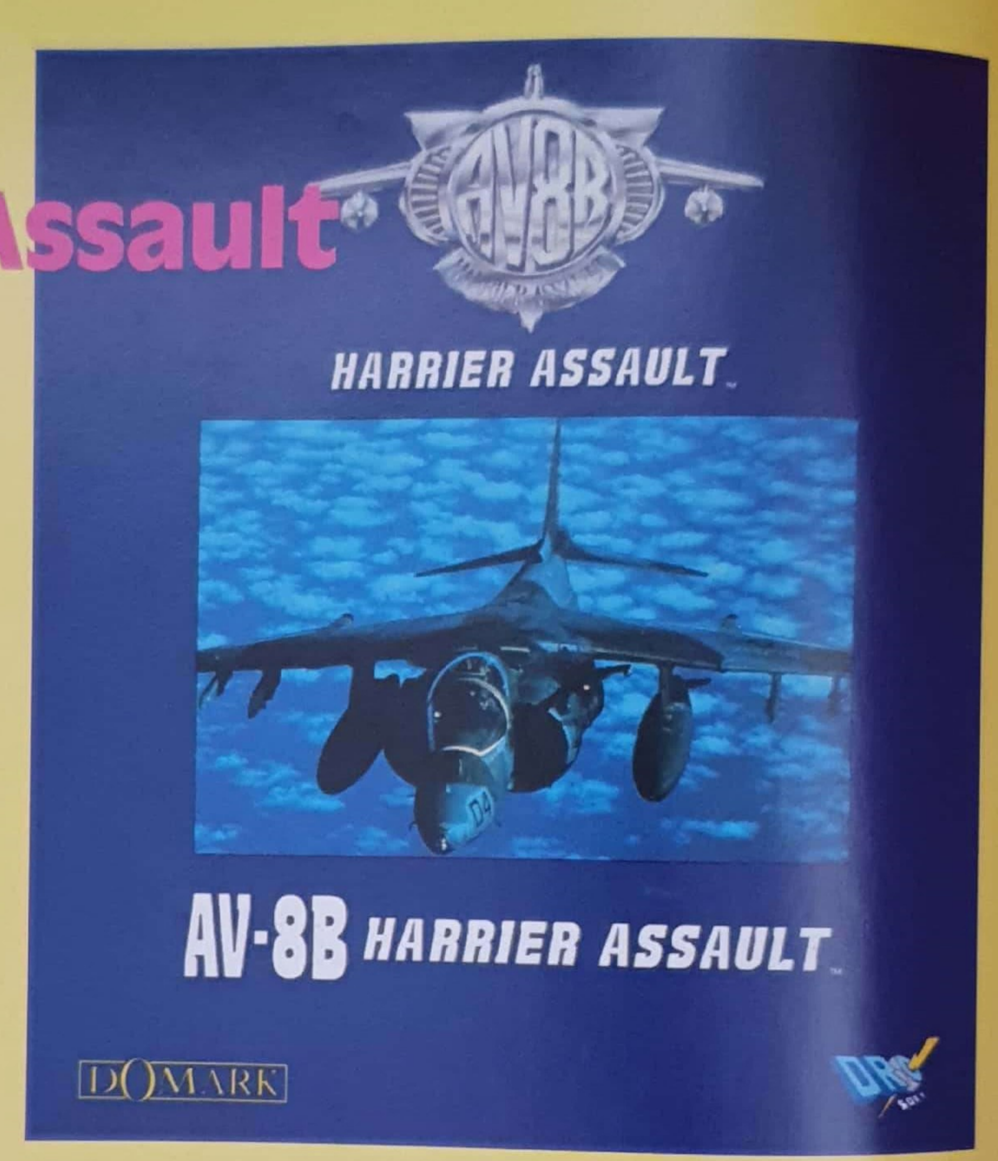






- OK Pasarela: AV-88 HARRIER ASSAULT
- Compañía: DOMARK
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SPUND-BLASTER, ROLAND

AV-88
Harrier Assault

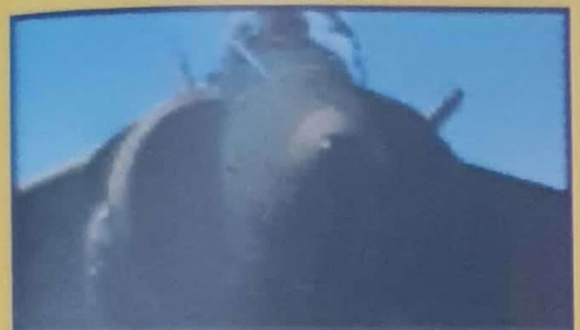


Desarrolla en tu cuerpo las sensaciones de un dios, volando más allá de la velocidad del sonido, por encima de las azules aguas del Océano Indico, y a los mandos de la máquina más perfecta y mejor armada de la historia de la humanidad: el HARRIER AV-8B. Experimenta la irrepetible sensación de sentirse todopoderoso, siendo el Comandante de las Fuerzas Especiales.
En Indonesia, el delicado equilibrio político amenaza la paz: ¡ AHORA, TODO DEPENDE DE TI !

"...EN EL DIA JUICIO FINAL









La simulación aérea es uno de los grandes retos de los productores de juegos a la hora de buscar un éxito que ponga todos los sentidos al usuario tan alerta como en una situación de piloto de combate real.

Antes de comenzar a hablar del juego, creo que es muy importante saber que necesitas al menos 2 Mb de RAM y que tendrás que reemplazar los ficheros básicos AUTOEXEC.BAT Y CONFIG.SYS.

¿QUE ES EL AV-8B HARRIER ASSAULT?

Ante todo, decir que el AV-8B Harrier Assault, son dos juegos en uno: el simulador de vuelo, con un modelo complicado y otro más sencillo para novatos, donde volarás como soporte a la fuerza especial, informando antes de cada misión, ayudado por un sistema de navegación programado y carga de armas instalada, y una sesión de informes posteriores donde se analizará el éxito o fracaso de tu esfuerzo. Si tú fracasas, los marines tambien podrían fracasar...

Pero, por otra parte, es un juego de simulación estratégica, donde actúas como comandante preparando un plan para el desembarco anfibio y la batalla terrestre.

Así, podrá ya comenzar la simulación. Las fuerzas enemigas, se mueven de manera realista, por lo que en ocasiones, tendrás que alterar órdenes, reforzar una parte crítica de la batalla, etc...

Decenas de millones de dólares se encuentran bajo tu control y a tu entera disposicion

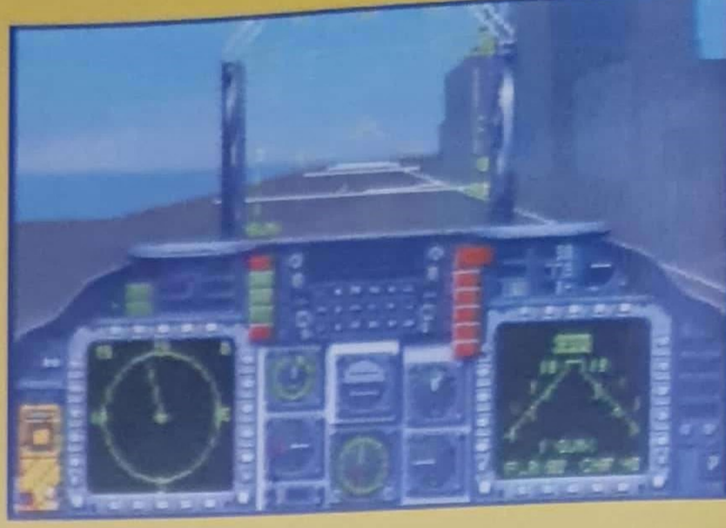
Para jugar como piloto, debes iniciar un plan como comandante desde el TAWADS (Ordenador de Guerra Anfibia del portaviones): las misiones de AV-8B, se generarán automáticamente. Pero para jugar como comandante, deberás crear, iniciar y desarrollar tu propio plan de batalla, aunque no contarás con la más eficiente superioridad aérea. Si quieres, por otra parte, jugar como piloto y como comandante, al mismo tiempo, probablemente te estalle la cabeza en algún momento de la batalla y, no precisamente, reventada por una granada.

El simulador se controla por joystick o ratón. Con el manual, viene un plano detallado de la isla, un completo esquema del servicio que prestan todos y cada uno de los instrumentos de la cabina del avión, y una descripción exacta de las funciones del teclado. La marca roja, muestra las secciones elegidas en los menús. Necesitarás PUNTOS DE RUTA para guiar naves y

DEL "









embarcaciones, y encontrarás en el manual de instrucciones toda la información acerca del inicio y desarrollo del conflicto. También, existen secciones como Manual del Piloto, Barcos y Hombres, El Tarawa, Entrenamiento de Vuelo, Manual de Comandante de las Fuerzas Especiales, Informes de Inteligencia... pero dado que, OK PASARELA tiene como misión mostrarte en qué consisten los juegos que en ella aparecen, no te voy a atascar con detalles y minucias que -como puedes suponer- rozan casi lo infinito y por otra parte, para eso tienes el manual. No voy a hacer eso, sino que te voy a enseñar un comienzo rápido, para que vayas tomando contacto con el programa, y poco a poco, puedas llegar a dominarlo en todos sus aspectos.

PRIMERAS LECCIONES DE VUELO

El juego comienza en el centro de mando del Tarawa. La pantalla del monitor central, te enseñará un mapa de Timor. Debes instruir que comiencen las operaciones con SABER, el plan de batalla, ya cargado. Es éste el plan actual: SABER. Pulsando GO en la ventana de SELECCION DEL PLAN DE BATALLA, el plan comenzará a ejecutarse. EXIT, en la esquina inferior derecha del monitor, cierra el TAWADS.

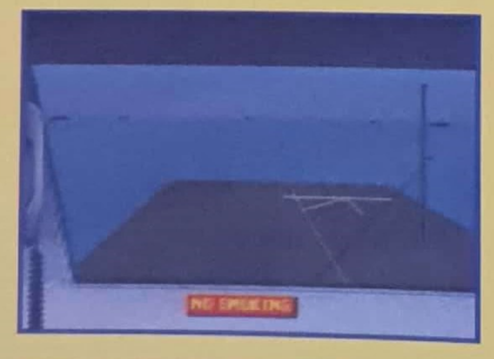
En el puesto de mando, encontrarás un teléfono blanco al fondo: la luz intermitente, quiere significar que las misiones del AV-8B están disponibles para volar. Si no pulsas el teléfono para ir a la sala de información de pilotos, la misión será adjudicada a un Harrier que el ordenador volará. En la pantalla de ésta sala, verás las misiones. Pulsa "HA/1-1" para aceptar.

Aparecerán en el tablero, los objetivos primarios y secundarios de tu misión, el Plan de Vuelo (con sus puntos de ruta) y las defensas que podrías encontrar.

Léelo y pulsa "ACCEPT" para continuar.

Inmediatamente, aparecerá un gráfico con unos controles que te permitirán armar tu avión, bien con aquellas armas que tú mismo elijas, o bien automáticamente, por defecto, si no sabes qué coger. Pulsa "OK" para aceptar la carga. Y ya dentro de la cabina del avión, en la cubierta del barco, debes pulsar "W" para soltar los frenos y "0" para acelerar al máximo y efectuar un buen despegue. Al final de la cubierta, pulsa "G" para recoger el tren y levanta el morro -como sabes, en un avión, levantar el morro, es pulsar hacia abajo y bajar el morro hacia arriba-. Tu MFD izquierdo, muestra el EHSI con un 1. Pulsa "/" hasta que marque 7 y gira el avión para mantener la línea de ese punto, vertical en la pantalla. Cuando la línea se acorte y el punto esté a la mitad en el EHSI, podrás verlo a través del cristal de la cabina. El objetivo puede no aparecer directamente frente a tí, sino que lo hará según los datos que le hayan sido dados del TAWADS. Para atacar el objeti-



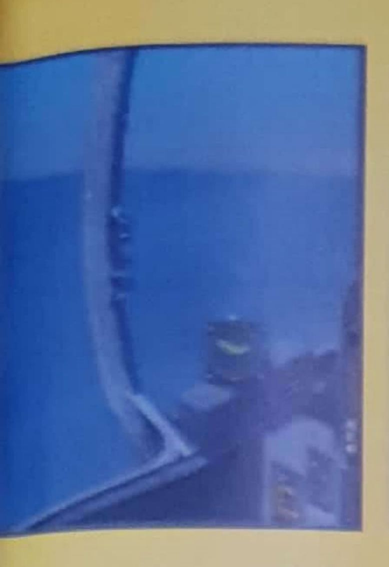


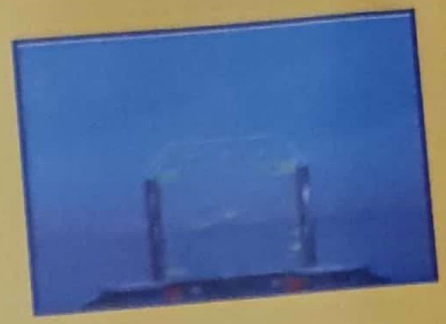












El AV-8B no es solamente un avión de combate preciso y manejable, también es una máquina de destrucción muy potente.

vo, usa cohetes no guiados HYDRA. Pulsa (espacio atrás) hasta que HYD seguido de un número, aparezca en la parte inferior izquierda de HUD. Un marcador con forma de T en el HUD, señala el punto previsto de impacto de los cohetes. Vuela hasta que éstos estén sobre el objetivo y pulsa espacio o fuego para soltarlos.

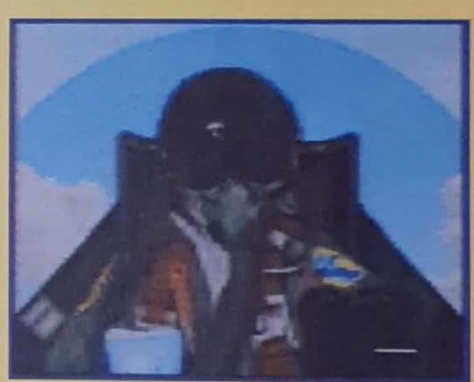
Para volver al Tarawa, puedes hacerlo en piloto automáico "A" que es lo más recomendable, o bien pulsar ";" para ver los puntos de ruta en la pantalla EHSI hasta que aparezca una T en la parte superior derecha, que indica la baliza que lleva el Tarawa como ayuda de radio de navegación para sus aviones. Habiendo aterrizado ya, pulsa "Ctrl D": el tablero de la sala de información de pilotos, te mostrará el éxito de tu misión. Para volar en otra misión, pulsa en la parte inferior derecha del monitor de la sala para ver lo que hay. Si quieres acelerar el proceso de simulación, ve al centro de mando, pulsa en la consola del TAWADS y luego en el reloj digital de la parte superior derecha del mapa. Se abrirá un menú con el que puedes parar el tiempo, o bien que transcurra de manera normal, rápido, pasar un minuto, ir a la siguiente misión o hacer una pausa.

Bien, pues ahora, ya tienes suficiente información como para continuar por tí mismo. Te he enseñado lo que se, y creo que lo harás bien. Ayúdate con el manual y ¡¡¡ ADELANTE !!!

OPINION PERSONAL:

Como todos sabemos, hay muchos simuladores aparentemente parecidos al AV-8B en el mercado. Este, como todos los demás, tiene la tan conocida amalgama de funciones, indicadores, botones, etc... que nos parece un poco agobiante, sobre todo cuando aún no hemos conocido todas las posibilidades que el programa nos ofrece. Pero... ¿porqué destaca entre todos los demás el AV-8B HARRIER ASSAULT? ¿Será, quizás, -y sólo quizás-, por tratarse de un escenario multifunción estratégico, táctico y operacional, donde se nos proporcione un absoluto y total control de la campaña militar?, o en otro caso ¿puede ser la razón de que destaque, el hecho de ofrecer al mismo tiempo la posibilidad de participar en combates aéreos cerrados, siendo tú el encargado de pilotar uno de los cazas más sorprendentes y versátiles del mundo? Es cierto que habrá quienes lo prefieran porque incluye en su modelo de combate VTOL y Viffing, misiones nocturnas con sombreado preciso de objetos, la más amplia gama de armamento, incluyendo misiles guiados por láser... o por poder volar hasta en cuatro misiones al mismo tiempo.



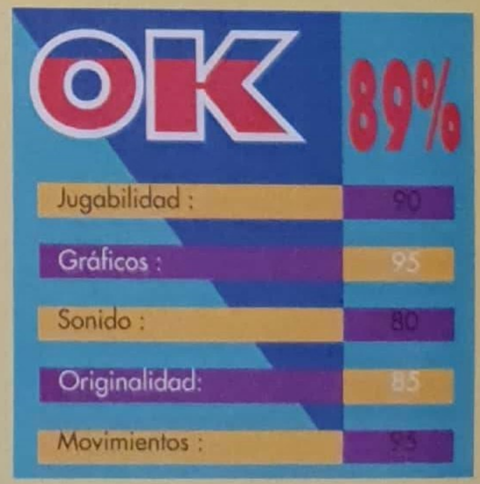



Pero no es menos cierto, que pone a tu disposición tambien, los más avanzados sistemas de guerra electrónicos, ya que en cuanto comienza el juego, puedes hacerlo como comandante -y pensar que otros para llegar a serlo, necesitan años y años de estudio...-, pudiendo, de ésta forma, controlar la flota, todos los vehículos, las tropas y las misiones aéreas; aunque si todo ésto te parece demasiado, puedes activar el auto-comandante y participar en la batalla sin ayuda.

No lo sé.

No sé cuál es la razón que le merece el primer puesto entre los simuladores tácticos existentes en el mercado, pero, desde luego, si lo que más te excita en éste mundo es utilizar el cerebro, y que te "aprieten las tuercas" ... el AV-8B HARRIER ASSAULT va a dominar tu voluntad de apagar el ordenador. ¡ QUE DIOS SE APIADE DE TI !

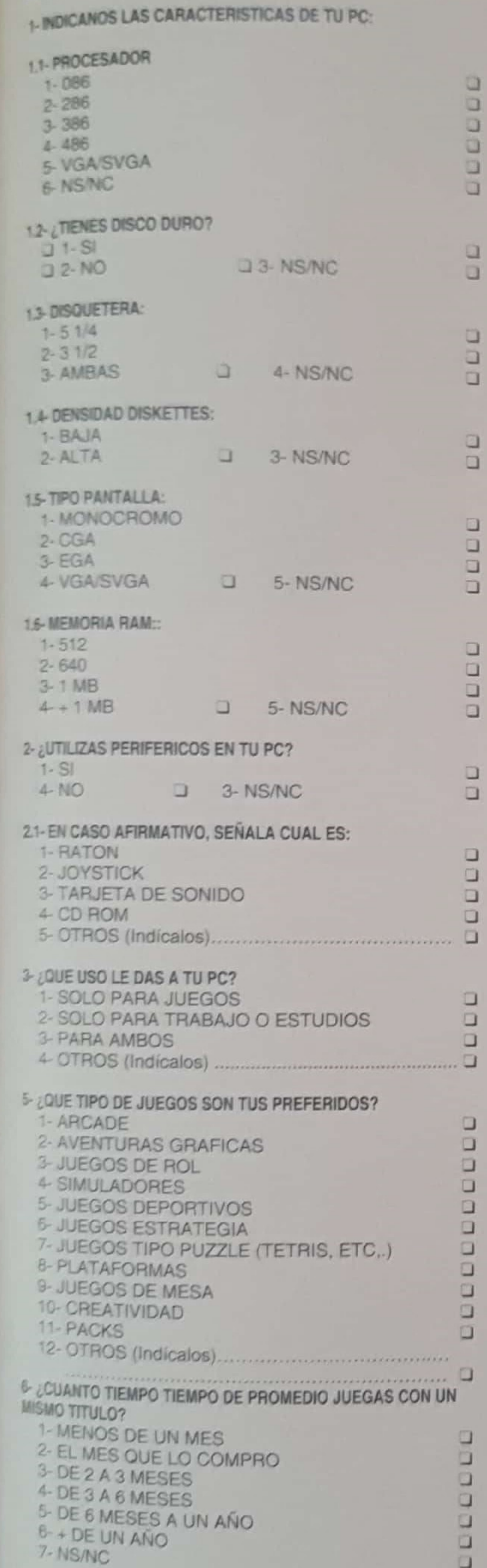
José Villalba Medina



CONCURSO



¡HAZTE CON ESTOS DOS JUEGOS!



1- INDICANOS LAS CARACTERISTICAS DE TU PC:

1.1- PROCESADOR
- 1- 086
- 2- 286
- 3- 386
- 4- 486
- 5- VGA/SVGA
- 6- NS/NC

1.2- ¿TIENES DISCO DURO?
- 1- SI
- 2- NO
- 3- NS/NC

1.3- DISQUETERA:
- 1- 5 1/4
- 2- 3 1/2
- 3- AMBAS
- 4- NS/NC

1.4- DENSIDAD DISKETTES:
- 1- BAJA
- 2- ALTA
- 3- NS/NC

1.5- TIPO PANTALLA:
- 1- MONOCROMO
- 2- CGA
- 3- EGA
- 4- VGA/SVGA
- 5- NS/NC

1.6- MEMORIA RAM::
- 1- 512
- 2- 640
- 3- 1 MB
- 4- + 1 MB
- 5- NS/NC

2- ¿UTILIZAS PERIFERICOS EN TU PC?
- 1- SI
- 4- NO
- 3- NS/NC

2.1- EN CASO AFIRMATIVO, SEÑALA CUAL ES:
- 1- RATON
- 2- JOYSTICK
- 3- TARJETA DE SONIDO
- 4- CD ROM
- 5- OTROS (Indícalos)...............................

3- ¿QUE USO LE DAS A TU PC?
- 1- SOLO PARA JUEGOS
- 2- SOLO PARA TRABAJO O ESTUDIOS
- 3- PARA AMBOS
- 4- OTROS (Indícalos) ....

5- ¿QUE TIPO DE JUEGOS SON TUS PREFERIDOS?
- 1- ARCADE
- 2- AVENTURAS GRAFICAS
- 3- JUEGOS DE ROL
- 4- SIMULADORES
- 5- JUEGOS DEPORTIVOS
- 6- JUEGOS ESTRATEGIA
- 7- JUEGOS TIPO PUZZLE (TETRIS, ETC,.)
- 8- PLATAFORMAS
- 9- JUEGOS DE MESA
- 10- CREATIVIDAD
- 11- PACKS
- 12- OTROS (Indícalos)...............................

6- ¿CUANTO TIEMPO TIEMPO DE PROMEDIO JUEGAS CON UN MISMO TITULO?
- 1- MENOS DE UN MES
- 2- EL MES QUE LO COMPRO
- 3- DE 2 A 3 MESES
- 4- DE 3 A 6 MESES
- 5- DE 6 MESES A UN AÑO
- 6- + DE UN AÑO
- 7- NS/NC

7- ¿QUE ES LO QUE MAS VALORAS DE UN VIDEOJUEGO?. (Clasifícalos por orden del 1º al 6º)
- 1- GRAFICOS
- 2- SONIDO
- 3- ORIGINALIDAD
- 4- JUGABILIDAD
- 5- MOVIMIENTOS
- 6- OTROS (Indícalos)...............................

8- ¿CUANTAS REVISTAS COMPRAS MENSUALMENTE?
- 1- UNA ESPORADICAMENTE
- 2- UNA TODOS LOS MESES
- 3- DOS TODOS LOS MESES
- 4- MAS DE DOS AL MES
- 5- LAS LEO PERO NO LAS COMPRO
- 6- NS/NC

9- CLASIFICA POR ORDEN LAS MEJORES REVISTAS DEL SECTOR
- 1- PRIMERA...............................
- 2- SEGUNDA ....
- 3- TERCERA ....

10- ¿CUANTO TIEMPO HACE QUE CONOCES LA REVISTA OK PC?
- 1- A TRAVES DE ESTE NUMERO
- 2- 2/3 MESES
- 3- 4/5 MESES
- 4- MAS DE 1 AÑO
- 5- NS/NC

11- ¿CUANTOS NUMEROS HAS COMPRADO DE LA REVISTA OK PC?
- 1- ESTE ES EL PRIMERO
- 2- 2 ó 3
- 3- TODOS DESDE SU APARICION
- 4- NS/NC

12- EVALUA DEL 1 AL 5 EL CONTENIDO DE OK PC: (1= MALO; 2= REGULAR; 3= BUENO; 4= MUY BUENO; 5= EXCELENTE)
- 1- OK NEWS
- 2- OK PREVIEW
- 3- OK BAZAR
- 4- OK PASARELA
- 5- OK TRICKS & TRACKS
- 6- OK HOT LINE
- 7- OK CONNECTION
- 8- OK OCIO
- 9- OK HITS
- 10- LA DEMO JUGABLE

13- ¿QUE TE GUSTARIA ENCONTRAR EN OK PC?
- 1- MAS NOTICIAS (NEWS)
- 2- MAS ADELANTOS SOBRE JUEGOS
- 3- MAS CRITICAS DE PROGRAMAS
- 4- MAS TRUCOS
- 5- MAS SOBRE HARDWARE Y PERIFERICOS
- 6- CONSULTORIO PARA EL LECTOR
- 7- CONCURSOS
- 8- SUGERENCIAS (Indícalos)...............................

14-DANOS TU LIBRE OPINION SOBRE "OK PC"
- LO MEJOR ....
- LOPEOR...............................

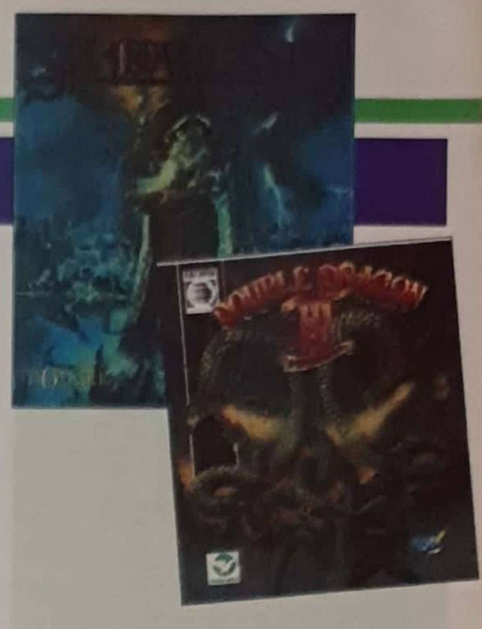
15- ¿ERES SUSCRIPTOR DE "OK PC"?
- 1- SI
- 2- NO

16- ¿QUE REGALO CREES MAS ADECUADO PARA SUSCRIPCIONES?
- 1- JUEGOS COMOLOS ACTUALES
- 2- PERIFERICOS
- 3- DESCUENTOS
- 4- OTROS ....

17- INDICANOS CUALES SON TUS HOBBIES

....

....



Participa en nuestro concurso y gana estos dos ***Superjuegos***, sólo tienes que darnos tu opinión sobre Ok PC. Contesta todas las preguntas, rellena el cupón y envíalo a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6ºA. 28020 Madrid.

Indicando en el sobre "OK PC" o a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Marzo 1993)

Con tu participación en nuestro concurso nos ayudas a realizar una revista que responda más a tus gustos y necesidades sobre nuestra común afición: el PC y su mundo.

Bases del concurso:

- Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se realizará el sorteo de los premios ante notario.
- Las cartas deberán recibirse antes del día 15 de marzo de 1993 (se tendrá en cuenta la fecha del matasello).
- El sorteo se realizará el día 15 de marzo de 1993 ante notario y la lista de ganadores se publicará en el número correspondiente al mes de abril de 1993 de OK PC.
- La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo.

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCION:

CIUDAD:	C.P.:
PROVINCIA:	TELEFONO:
SEXO	EDAD:
PROFESION	ESTUDIOS

Rellena y envía tu cuestionario a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6ºA. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK PC" o a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Marzo 1993)

- OK Pasarela: *ULTIMA UNDERWORLD, The Stygian Abyss.*
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND

Ultima Underworld

Sabemos que un buen puñado de nuestros seguidores se marcaron en su día el reto de recorrer el laberinto. Es posible que algunos lo hayan concluido con mayor o menor prestancia, pero lo que está claro es que todavía muchos siguen deambulando por mazmorras, pasadizos, etc, sin acertar en lo que se debe hacer. Hoy queremos que salgáis del calabozo y recorráis el laberinto hasta el final...



RECORRIENDO



MAPA 1

Antes de introducirnos de lleno en la oscuridad de «Ultima Underworld», he aquí una serie de consejos practicos para solventar algun que otro problema.

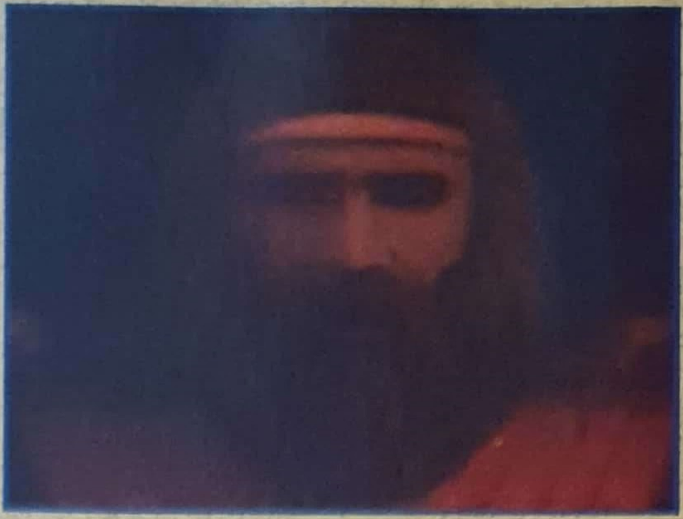
CONSEJOS GENERALES PUERTAS

Si te falta la llave para abrir alguna puerta del Abismo, rompe la puerta con un arma o a puñetazos. Con un arma tardarás menos tiempo, pero procura usar un arma vieja, ya que pueden dañarse y debes reservar tus mejores armas para el combate ¡las necesitarás! En algunos lugares del Abismo hay yunques que te servirán para reparar las armas y tu armadura.

HABITANTES DEL ABISMO

Por lo general, a los habitantes del abismo les gusta charlar con cualquier visitante. Recuerda que no todas las criaturas del abismo -por extrañas que parezcan- son hostiles. No vayas atacando a la gente sin ton ni son, recuerda que eres el Avatar y que debes ayudar a las ancianitas a cruzar la calle y hacer todas esas cosas que se supone hacen los héroes virtuosos. Tampoco cojas sin permiso (en el resto de Britannia a eso se llama robar) objetos que sepas pertenezcan a algún habitante del Abismo. Lo más probable es que se enfade y tengas que terminar matando a algún personaje que podría haberte dado información útil. Por cierto, el Abismo es como un pueblo pequeño y todo se sabe en poco tiempo. No vayas molestando a la gente porque al final todo el mundo se volverá contra ti.





LA LENGUA DE LOS HOMBRES LAGARTO

En el territorio de los hombres lagarto tendrás que comunicarte con ellos. Pocos hablan la lengua humana, así que aquí tienes un extracto de la "Guia del perfecto explorador" en la que aparece la traducción a la lengua de los hombres lagarto de algunas palabras habituales. De nada, bica hola, adiós 'click no 'click-iriass Sir Cabirus eppa visitar isili yo kri'kla emboscado ossli suficiente sel'a dar sor'click extranjero sorr enemigo sorra robar sseth sí sstresh socorro Thepa Hombre lagarto thes'click odiar thesh como thit necesidad tosa tú Urgo Murgo yeshor'click amigo yethe matar zekka comida

EL COMBATE

La ventana principal del juego se encuentra dividida en nueve cuadrados.

Pulsando con el ratón sobre cualquiera de ellos, se golpeará al objeto que se encuentre lo más cerca posible al cuadrado desde que se empieza el golpe.

Una de las características más novedosas de Ultima Underworld es la perspectiva en tres dimensiones, y conviene tenerla en cuenta a la hora de luchar. Un golpe alto no hará nada a un gusano, y un barrido con la espada tendrá el mismo efecto en un vampiro que unos cuantos insultos bien dirigidos. El uso adecuado de las teclas "mirar arriba" y "mirar abajo" obra maravillas en un combate.

Las criaturas del Abismo no se caracterizan precisamente por su elevado nivel intelectual e incluso pueden llegar a atacarse entre ellas. Si te tienes que enfrentar a varios enemigos simultáneamente, hazlo en un pasillo estrecho y uno a uno. Esta técnica es mucho más efectiva que luchar en un lugar amplio y despejado (aunque no es que haya muchos en el abismo).

Puedes hacer que un enemigo muera tirándole al agua o tostándole en un abismo de lava. Si pesa mucho, coge carrerilla y salta al llegar a él. Es una salvajada, pero recuerda que ellos quieren hacer lo mismo contigo. Por cierto, si las cosas se ponen feas no dudes en salir corriendo; ya tendrás otro momento para luchar.



1 PRIMER NIVEL

1 - Eb (centinela de los hombres grises)
2 - Retichall (reina de los duendes grises)
3 - Ketchaval (rey de los hombres grises)
4 - Drog (centinela de los duendes verdes)
5 - Vernix (rey de los duendes verdes)
6 - Lanugo (guardia del rey Vernix)
7 - Bragit (marginado)
8 - Zanja
9 - Hagbard (líder de los marginados)
10 - Gulik (marginado)
11 - Jaacar (duende gris)
12 - Secreto
13 - Prisión de los duendes grises
14 - Planta plateada
15 - Puerta secreta al santuario
16 - Botón
17 - Santuario
18 - Onza de ácido
19 - Fuente de la salud
20 - Navrey Ojos de Noche (araña)
21 - Botín
22 - Plataformas y diales
23 - Piedras rúnicas
24 - Encantamiento para desplazarse
25 - Piedras rúnicas
26 - LLave

EL LABERINTO











El primer nivel está diseñado para que te acostumbres al sistema de juego y para que te enfrentes a tus primeros enemigos. Asegúrate de plantar la semilla de la planta plateada, es un seguro de vida y un método de transporte muy útil.

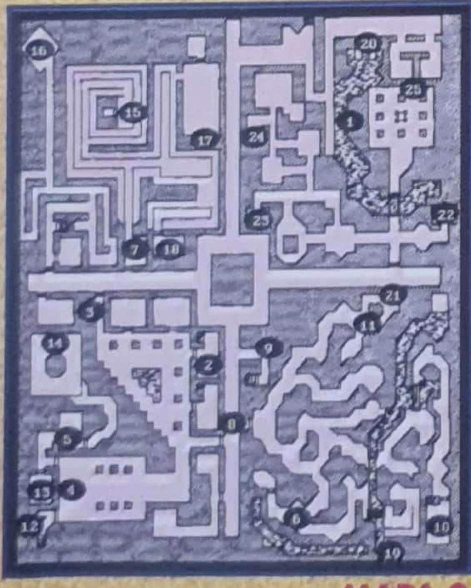
Lanugo, el centinela de los duendes grises, te dará la receta del estofado de gusanos podridos que será útil más adelante. La onza de ácido (18) esconde una bola de cristal que guarda información de vital importancia.

Puedes ir nadando a algunas zonas ocultas, pero ten cuidado con los lurkers. Son particularmente molestos ya que no puedes entrar en el modo de combate mientras estás nadando. El mejor método para enfrentarte a ellos es usar los hechizos de flecha mágica (ORT JUX) o de relámpago (ORT GRAV).

Por último, no dejes de pasar por (12) para descubrir el secreto de los duendes y guarda la tela de Navrey Ojos de Noche, es muy resistente y te será de utilidad.

2 NIVEL DOS

1 - Conexión secreta con el nivel uno
2 - Corby
3 - Brawnclan (guardia de los hombres de las montañas)
4 - Goldthirst (Rey de los hombres de las montañas)
5 - Steeltoe (guardia del tesoro de Goldthirst)
6 - Hewstone (minero de las montañas)
7 - Ironwit (ingeniero de las montañas)
8 - Entrada a la mina
9 - Llave y araña
10 - Shak (artesano de las montañas)
11 - Espía
12 - Puerta a las escaleras del tercer nivel 13 - Flauta antigua
14 - Tesoro de Goldthirst
15 - Poción para volar de Ironwit
16 - Santuario
17 - Llave para la poción y los planos
18 - Planos de Ironwit y piedras rúnicas
19 - Pozo al Tercer Nivel
20 - Fuente de la salud
21 - Piedras rúnicas
22 - Mantra de pergamino
23 - Mantra de pergamino
24 - Mantra de pergamino
25 - Botín



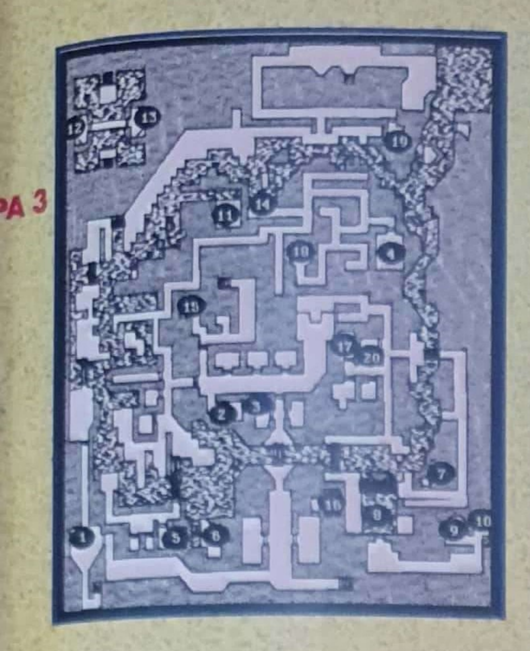
MAPA 2

En el segundo nivel viven los hombres de las montañas, bajitos y velludos a los que no les gusta que les llamen enanos. Goldthirst, su rey, ofrecerá una gran recompensa por eliminar al gazer, un horrible monstruo que habita en las minas.

Shak es un artesano que repara las armas rotas y que proporcionará una valiosa información acerca de dos de los ocho talismanes de Sir Cabirus, la espada Caliburn, que se había roto en dos pedazos y el Escudo del Valor. Si no has encontrado nada de esto todavía no te preocupes, la aventura acaba de empezar.

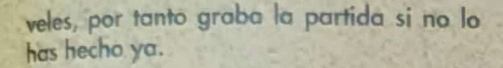
Con la llave que guarda la araña podrás bajar al tercer nivel, pero antes asegúrate de registrar los restos del aventurero que encontrarás durante la bajada. Hay un par de fuentes de salud por aquí. Bebe de ellas si fuese necesario para enfrentarte en buenas condiciones a lo que te aguarda en el nivel tres. Tu personaje ya tendría que haber subido uno o dos ni-





PA 3





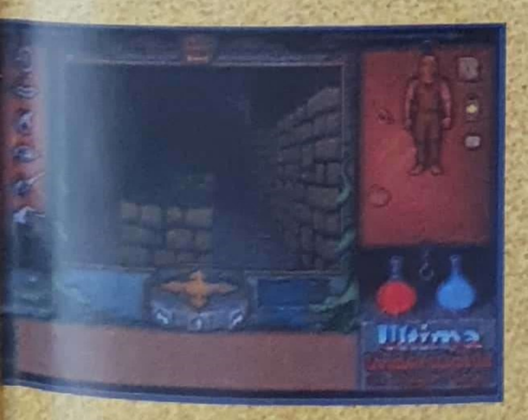
veles, por tanto graba la partida si no lo has hecho ya.

3 NIVEL TRES

1 - Placa
2 - Sseetharee (guarda de los hombres lagarto)
3 - Cárcel de los hombres lagarto
4 - Zak (caballero)
5 - Ishtass (hombre lagarto)
6 - Huesos de Ossika
7 - Mando
8 - Charca
9 - Hoja de Caliburn
10 - Santuario y fuente de la salud
11 - Copa de las Maravillas
12 - Llave 13 - Llave del Coraje
14 - Santuario
15 - Botín
16 - Botín
17 - Hechizo de pergamino de Iss'leek
18 - Piedra rúnica
19 - Botín
20 - Placa mantra

Este nivel está habitado por los hombres lagarto y por algunos bandidos humanos.

Bandido=Malvado, así que si te encuentras con alguno ya sabes lo que tienes que hacer. Encontrarás a Sseetharee, el carcelero de los hombres lagarto y a Murgo, el prisionero humano. Murgo se encontraba preso por robar comida y ofreciendo trozos de comida conseguirás su libertad. Ser bueno tiene siempre su recompensa.



En este nivel se encuentran algunos de los talismanes, aunque en el actual estado del juego sólo se pueden conseguir algunos. La hoja de la Espada de Cabirus está aquí, pero para conseguirla tendrás que hablar con Isthass, un sabio de la raza de los hombres lagarto. Este te pedirá que encuentres los restos mortales de otro sabio de la raza de los hombres lagarto, Ossika. Con lo que te diga Isthass y los papeles que encontrarás al lado de los restos de Ossika, podrás encontrar la hoja de Caliburn, en (9) en el mapa, tras descubrir el lugar donde se oculta el interruptor secreto que vacía la charca que lo protege.

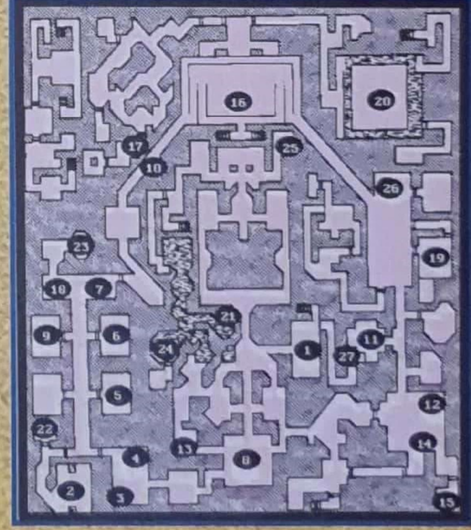
Zak, un viejo caballero, tiene otro de los talismanes de Sir Cabirus, el Candil del Sacrificio. Lo único que quiere es alejar la oscuridad y bien vale perder un poco de tiempo con él, aunque todavía no podrás hacerte con el talismán. En (11) está la Copa de las Maravillas, aunque no está a la vista y sólo aparecerá tocando cierta canción que te enseñará un fantasma del nivel cinco y cuyo título contiene la palabra Maravilla (Wonder en inglés) con una flauta que está en la bolsa de un bardo muerto en ese mismo nivel cinco. Sin embargo, antes de conseguirla deberás pasar por el nivel seis.

En este nivel hay varías runas esperando: en particular la piedra WIS que no podrás encontrar en ningún otro lugar.

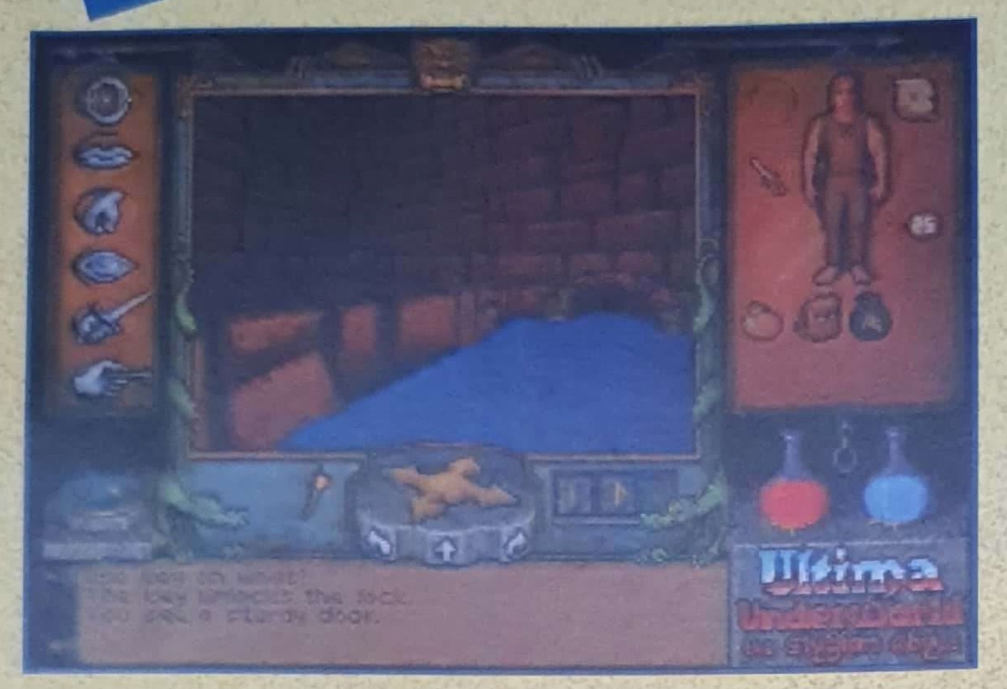


4 NIVEL CUATRO

1 - Linnet (caballero)
2 - Dorna Ironfist (líder de los caballeros)
3 - Doris (caballero)
4 - Kyle (caballero)
5 - Derek (caballero)
6 - Trisch (caballero)
7 - Ree (caballero)
8 - Campo de batalla
9 - Feznor (caballero)
10 - Biden (caballero)
11 - Sethar (troll)
12 - Lakshi (troll)
13 - Oradinar
14 - Rawstag (troll)
15 - Cámara del tesoro de los trolls
16 - Salón de Cabirus (Rodrik)
17 - Puerta secreta
18 - Tumbas de piedra



MAPA 4



Deberás hablar con Dorna Ironfist, líder de los Caballeros de la orden de la Crux Anastra que se encuentran en el nivel cuatro del juego.

19 - Sala de plataformas y mandos
20 - Sala de plataformas y diales
21 - Nicho
22 - Armería de los caballeros
23 - Santuario
24 - Piedras rúnicas
25 - Piedras rúnicas
26 - Piedras rúnicas
27 - Botín

Este nivel es bastante complejo, con varias pruebas y duros combates. Los principales habitantes de este nivel son los Caballeros de la Orden de la Crux Anastra y deberás hablar con su líder, Dorna Ironfist. Unete a la Orden respondiendo de forma honesta y humilde a todas las preguntas de la ceremonia de iniciación y recupera el Escrito de Lorne como prueba de tu valía. El documento está en la sala del tesoro (15) guardado por el troll Rawstag, al que tendrás que convencer para que te deje pasar con una gema roja.

Tendrás que cumplir un segundo encargo mucho más difícil: recobrar una importante Lámina Dorada (Golden Plate), que se encuentra en un laberinto de ese nivel guardado por el deshonesto caballero Rodrick, al que ningún otro caballero ha logrado nunca vencer. Rodrick tiene la llave del laberinto, así que tendrás que vencerle antes de conseguir la lámina. La puerta secreta que la guarda no se abrirá por la fuerza, sino manipulando las palancas superiores. El código de apertura se encuentra camuflado en unas tumbas de piedra. Una vez devuelta la lámina, los caballeros te entregarán el Estandarte del Honor, otro de los ocho talismanes de Sir Cabirus.

Vale la pena hablar con los caballeros porque la mayoría te revelará un mantra de combate. Trisch te contará una historia sobre un loco que robó el Candil del Sacrificio (¿tu amigo Zak?), Ree te hablará de un horrible golem que habita en las profundidades del nivel seis y Derek te mostrará su gratitud en forma del Anillo de Humildad de Cabirus si le consigues cierto cortador de gemas del nivel dos. Si te atascas en cualquiera de las trampas y acertijos de este nivel (la rana-toro, la cascada volcán, etc.) habla con Feznor. Enseña todo lo que sabe a cualquiera que le pregunte, pero no le contradigas y responde que sí a todo lo que él diga.

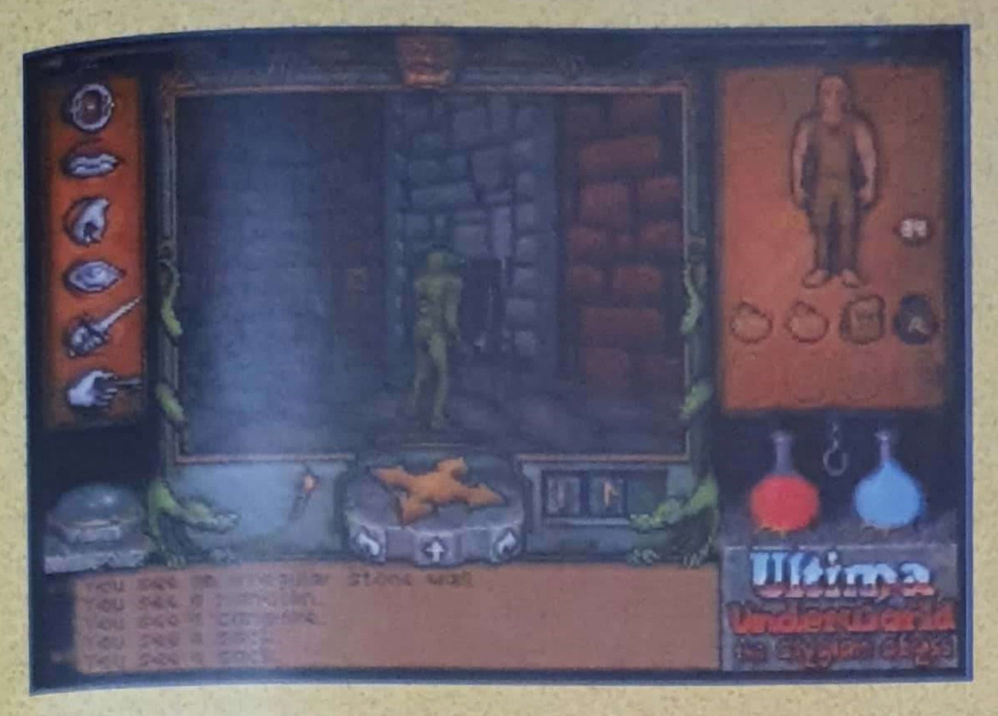
En este nivel también está Shethar, un troll propietario de gran cantidad de escamas de dragón. Estas escamas son muy resistentes al fuego y se pueden unir para formar un escudo. Por cierto, a Shethar le encanta cierto guiso repugnante cuya receta te dio un tal Lanugo.

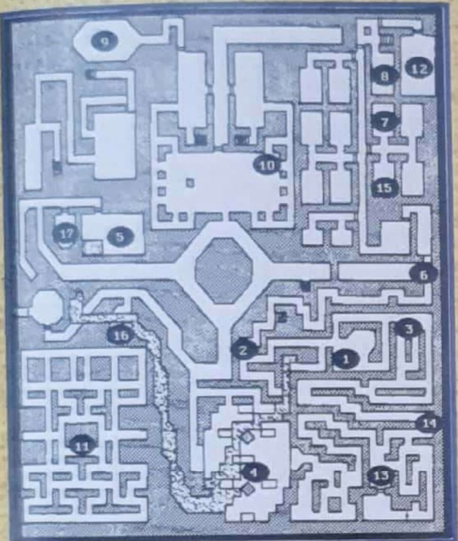


5 NIVEL CINCO

1 - Shanklick y Eyesnack (fantasmas)
2 - Marrowsuck (fantasma)
3 - Kneenibble (fantasma minero)
4 - Judy
5 - Anjor (alquimista) y un santuario







MAPA 5

6 - Puerta secreta
7 - Mango de Caliburn
8 - Tumba de Garamon
9 - Anillo de la Humildad
10 - Restos de un barco desconocido
11 - Minas
12 - Tumba de Cabirus
13 - Botín
14 - Fantasma con botín
15 - Mantra de pergamino
16 - Hechizo de pergamino
17 - Fantasma con botín

En este nivel no hay que combatir tanto como en los anteriores y sólo hay que charlar con unos cuantos personajes. El nivel se divide en tres áreas independientes: el área principal, las minas y las tumbas del Abismo.

Marrowsuck, un espectro sastre y zapatero, te hará a cambio de algo de comida unas fuertes botas hechas con escamas de dragón y el cuero que guardabas de los niveles anteriores. Shanlick es el líder de los fantasmas y dará pistas necesarias para encontrar el mango de la espada Caliburn. La puerta secreta a las tumbas está en (6) a través del puzzle de la rana-toro del nivel cuatro y el mango cerca de (7).

Anjor, alquimista y otro de los habitantes de este nivel, necesita un extraño elemento que sólo existe en las minas y que le permitirá transformar los metales en oro. Kneeninbble, otro fantasma, te dará la información necesaria para entrar en las minas a cambio de un poco de pescado.

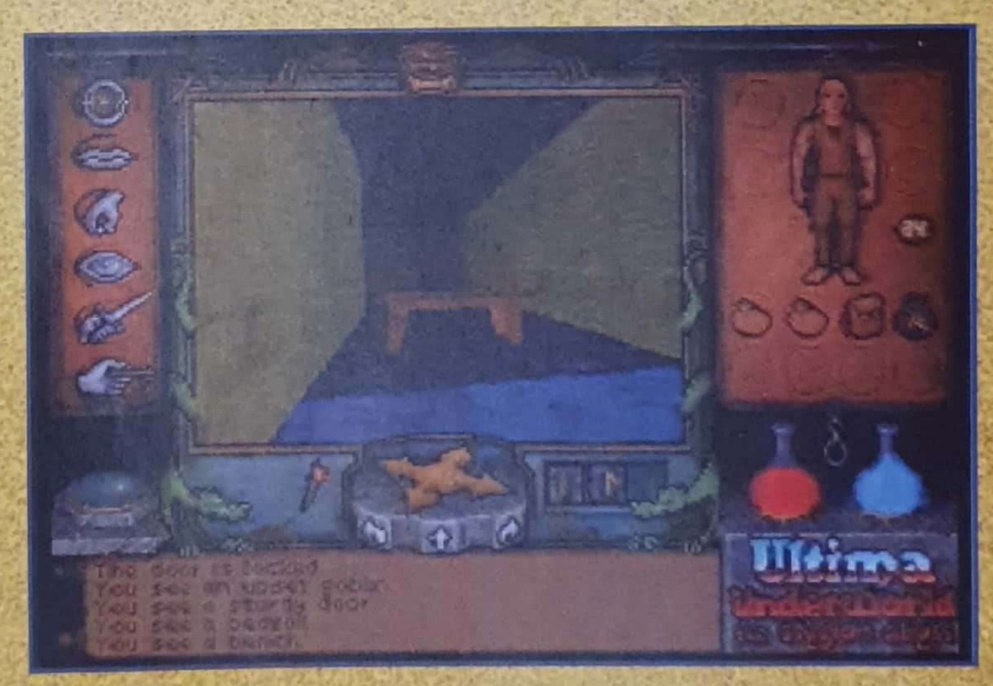
Regresa al tercer nivel y habla con Zak. Confirma que realmente tiene el Candil del Sacrificio y cámbiaselo por algo de comida. Negocia con Shak para que arregle la espada Caliburn a cambio de oro y mientras lo hace y con la experiencia acumulada lucha y mata al gazer que tanto asustaba a los hombres de las montañas. Su rey Goldthhirst, agradecido, te dará el cortador de gemas que tanto necesita Derek, que agradecido dirá a cambio cómo encontrar el Anillo de la Humildad.

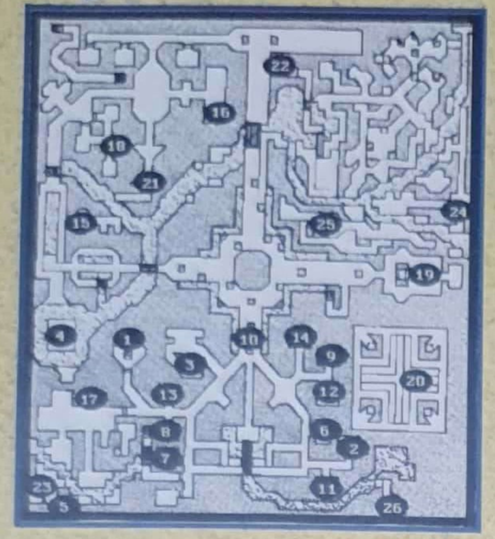
Habla con el fantasma Eyesnack, que antes de fantasma había sido flautista, y préstale la flauta del desdichado bardo para que te enseñe cierta cancioncilla ("Mardin's Song of Wonder").

A estas alturas del juego deberás tener los siguientes talismanes: Estandarte del Honor - (nivel cuatro: Dorna Ironfist) El Candil del Sacrificio - (nivel tres: Zak) El Anillo de la Humildad - (nivel cinco: Derek del nivel Cuatro y Goldthirst del nivel dos) La Espada de Cabirus - (empuñadura en el nivel cinco, hoja en el nivel tres)

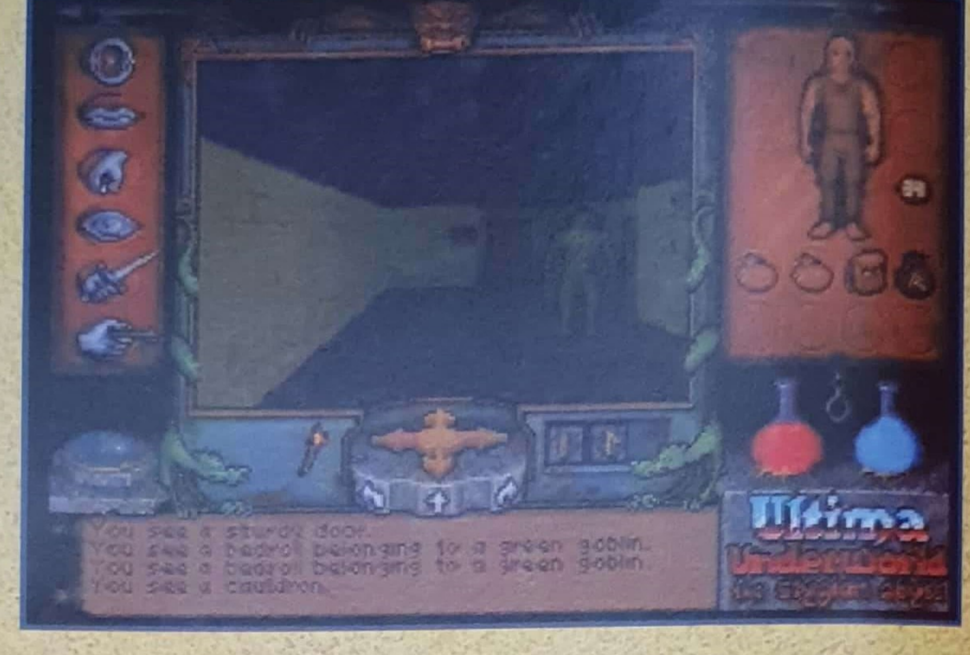
6 NIVEL SEIS

1 - Dr Búho (mago)
2 - Bonus (mago)
3 - Morlock (mago)
4 - Golem
5 - Puerta parlante
6 - Delanrey (mago)
7 - Nilpont (mago)
8 - Illomo (mago)
9 - Gralwart (mago)
10 - Shelinor (mago)
11 - Ranthru (mago)
12 - Fyrgen (mago)
13 - Louvnon (mago)
14 - Dominus (mago)
15 - Libro de la honestidad





MAPA 6



- 16 - Vino de la compasión
- 17 - Incienso
- 18 - Biblioteca
- 19 - Pancartas
- 20 - Pozo
- 21 - Puerta secreta
- 22 - Libro
- 23 - Piedra rúnica
- 24 - Botín
- 25 - Mantra de pergamino
- 26 - Botín

Al llegar a este nivel tu personaje ya debería ser bastante poderoso y poseer cuatro de los ocho Talismanes de Cabirus. Los ríos de lava de este nivel pueden freírte rápidamente, así que si te ves forzado a caminar por lugares cálidos es mejor que uses algún hechizo de tu libro o te vistas "de dragón". Este nivel está repleto de magos y todos ellos guardan información de utilidad.

El Dr. Owl te agradecerá el haber rescatado a su criado Murgo indicándote cómo encontrar el Vino de la Compasión, otro de los Talismanes de Sir Cabirus que se encuentra en la vieja Academia de ese nivel.

El mago Bronus te encargará que lleves un libro al mago Morlock, que a cambio te dirá dónde está otro de los Talismanes: el Libro de la Honestidad. Para encontrarlo hay que volver a la Academia, encontrar una puerta secreta (en (21) en el mapa del nivel seis), pasar un foso de lava y conseguir finalmente el libro (en (15) en el mapa del nivel seis).

El Golem de este nivel es una buena prueba de fortaleza y habilidad en la lucha.

Graba la partida antes de enfrentarte a él y hasta que no le venzas no intentes continuar la aventura. La recompensa de esta batalla es nada menos que el Escudo del Valor, uno de los últimos Talismanes de Sir Cabirus.

Gralwart te dará información de cómo conseguir la runa Vas. En la pared verás dos pancartas, cada una de ellas con un ojo. Debes correr hacia la pared que hay



El Golem del nivel 6 será una buena prueba de fortaleza y habilidad en las artes del combate, aunque te recomiendo que antes grabes la partida.



El mago Fyrgen ejecutará un ritual utilizando como ingrediente el incienso que te llevará a conseguir otro talismán en el nivel 6 del juego.

entre esos dos ojos y atravesarla (no te preocupes por tu cabeza, sólo es una ilusión). Aparecerás en (20) donde encontrarás varias esmeraldas y dos botones.

Coge más de cuatro esmeraldas y sube por la rampa volviéndote hacia el botón, mirando pendiente abajo. Gírate hasta que estés enfrente de una de las paredes.

Desde ahí debes poder saltar. El pozo tiene dos niveles, así que tendrás que saltar dos veces.

Ve a una de las esquinas de la habitación y en el centro de la sala deberás ver un pedestal azul. Lanza una gema hacia el pedestal y repite esto desde las tres esquinas restantes. Vuelve al fondo del pozo y pulsa el botón gris, lo que hará aparecer la runa Vas. Para salir del pozo sólo hay que pulsar el botón naranja, asegurándote de tener en la mano la runa Vas. Por cierto, los hechizos que permite esta runa serán de utilidad en tu lucha contra el golem.

El mago Fyrgen y su ritual del incienso te llevará a otro de los talismanes.

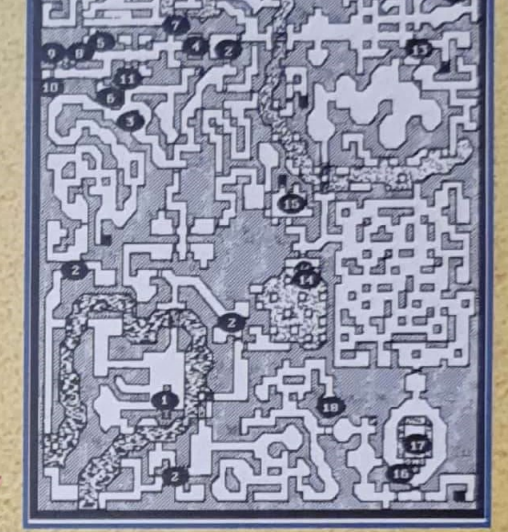
Pasando un trozo de incienso (17) por la llama de una antorcha aparecerá una visión de una de las tres partes del mantra. Repite el proceso dos veces más para conseguir las tres partes del mantra. Pronunciando este mantra en un santuario sabrás la dirección en la que se encuentra el último de los talismanes, la Copa de las Maravillas. Usando sólo este método, la búsqueda puede hacerse demasiado larga y como ya sabes dónde está la copa... Una vez en la cámara recuerda la canción que te enseñó Eyesnack y tócala. La Copa de las Maravillas aparecerá.

Llegados a este punto ya debes tener los ocho talismanes de Sir Cabirus, aunque su utilidad aún tiene que ser revelada. Con ellos tendrás el conocimiento de que en algún lugar, de algún modo, un demonio llegará al Abismo y tú eres el único que puede hacer algo para detenerlo.



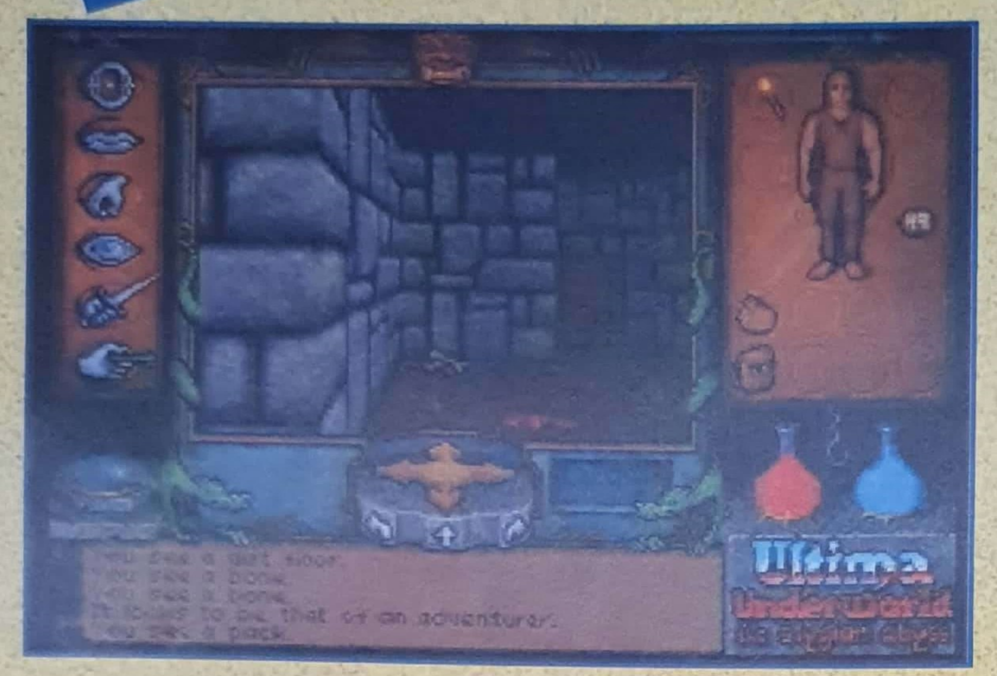
NIVEL SIETE

1 - Cardon
2 - Guardias de Tyball
3 - Naruto 4 - Prisión de Tyball
5 - Dantes (prisionero)
6 - Kallistan (prisionero)
7 - Fintor (prisionero)
8 - Bolinard (prisionero)
9 - Smonden (prisionero)
10 - Gustang (prisionero)



MAPA 7





11 - Griffie (prisionero)
12 - Entrada a las minas
13 - Llave para la puerta
14 - Puerta
15 - Tesoro
16 - Arial
17 - Tyball
18 - Objeto brillante

Un aviso: la Magia no funciona en este nivel, debido a un escudo anti-magia que irradia de los dominios de Tyball. Tu personaje deberá ser muy fuerte para poder sobrevivir en este nivel. Si no es así, vuelve a los niveles superiores y mata unos cuantos monstruos. Debido a la carencia de hechizos de ataque y de defensa es más que probable que te maten varias veces, pero puedes usar esto en tu favor.

Asegúrate de que plantaste la semilla plateada en el nivel uno. Cuando conseguiste la runa Val en el nivel seis, obtuviste la capacidad para viajar a través de las puertas. Si te matan (o si las cosas están empezando a tener mal aspecto) resucitarás en el lugar donde plantaste la semilla en el nivel uno. Usa el hechizo de viaje y aparecerás automáticamente en el lugar donde dejes la moonstone. Un buen lugar es en el nivel seis, en las escaleras de bajada al nivel siete, preparado para la lucha. Es un método algo incómodo, pero si no eres Supermán es la única forma posible de atravesar esta última parte del Underworld.

Lo primero que tienes que hacer es hablar con Cardon, que te informará acerca de los Emblemas de Paso, unos medallones que sirven para identificar a las huestes de Tyball y te permitirán explorar sin problemas este nivel.

Los lurkers de este nivel son mucho más peligrosos que sus primos de los niveles superiores y su veneno es mortal. No juegues con ellos y mantente a una distancia prudencial.

No dejes de hablar con Naruto, uno de los magos que viven en el sexto nivel.

Sabe el porqué de la falta de magia de este nivel y la forma de solucionarlo.

Una Bola mística es la que proporciona el flujo de magia y un fragmento del material que se usó para crearla puede destruirla. La llave del amigo de Naruto permite abrir un importante pasadizo hacia el nivel ocho y conseguir una corona muy importante.

Es más que probable que te encierren en la prisión de Tyball, pero con la ayuda de los prisioneros pronto estarás en libertad y además conseguirás dos cosas importantes: un fragmento de cristal que permite pasar a las tumbas ocultas y la entrada a un pasadizo secreto cavada por uno de los prisioneros.

Siguiendo el mapa llegarás a una sala llena de coronas donde encontrarás un pequeño diablo que te dará una corona

Asegúrate de que plantaste la semila en el nivel uno y que conseguiste la Runa Val en el seis si quieres tener alguna posibilidad en el nivel 7.



mágica que te permitirá ver el camino correcto en el laberinto que protege a Tyball, pero antes de entrar en él, asegúrate de coger rocas que contengan el mineral de la bola. Una vez salgas del laberinto Tyball atacará; recuerda entonces la conversación sobre las bolas mágicas y los orbes y podrás romper el hechizo.

Con las llaves de Tyball podrás liberar a Arial y devolvérsela a su padre, con lo que tu buen nombre quedará limpio de toda mancha. Pero queda algo más por hacer: liberar a Britannia de la amenaza del demonio.

Después de conseguir la llave triple, formada por la Llave de la Verdad, la Llave del Coraje y Llave del Amor, gracias a las palabras de los prisioneros y a Judy (quinto nivel), a la que llevó el dibujo de su amado Tom.

Diciendo a Illomo, el mago del sexto nivel, la contraseña de su amigo prisionero Gurstang, conseguirás una pista para obtener la palabra que hay que pronunciar en un santuario y que aparezca la Llave de la Verdad. Bueno, si todo esto te resulta complicado la palabra es "Fanlo".

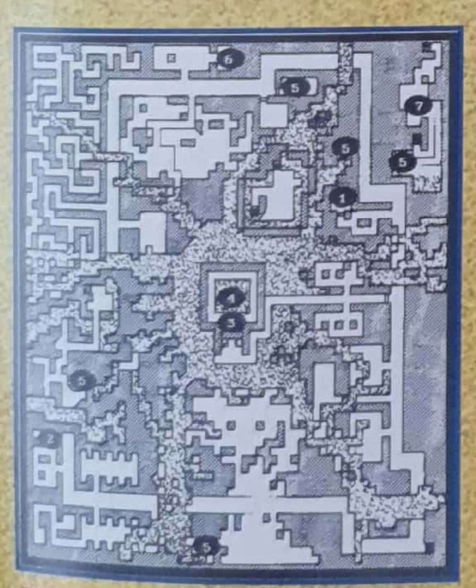


NIVEL OCHO

1 - Carasso
2 - Huesos
3 - Cámara de la Virtud
4 - Volcán
5 - Artículo mágico
6 - Santuario
7 - Veta de mineral

En un agitado sueño, el fantasma de Garamon te pedirá que encuentres sus huesos y los entierres. Carasso te informará sobre la situación de los huesos y te dará la llave que conduce a la Cámara de la Virtud. Lleva los huesos de Garamon a su tumba (B) en el nivel cinco y éste, agradecido, te dirá cómo derrotar al Rasgador de Velos, el demonio que amenaza a Britannia.

Combinando las tres llaves, Coraje, Amor y Verdad, obtendrás la llave de la Infinidad para acceder a la Cámara de la Virtud. Si arrojas los Ocho Talismanes de la Virtud en el volcán, viajarás a la dimensión donde vive el Rasgador. El demonio es demasiado poderoso para enfrentarse con él, por lo que la única solución era la huida por el camino verde. Salta por ella a Britannia, encerrando así al diablo en esa dimensión para siempre. Con esto habrás terminado la aventura. ¿Rumores sobre un nivel nueve?, probablemente sean sólo eso, rumores. Pero entonces ¿que decía aquella visión que apareció hace ya tanto tiempo, en el primer nivel?...



MAPA 8



HECHIZOS

Existen varios hechizos secretos que se pueden aprender durante el transcurso del juego. Aquí tenéis una lista de lo que son y dónde se pueden aprender.

HECHIZO RUNAS DONDE SE APRENDE

- Armaggedon VKC
  Se aprende a trozos
- Castigo Mortal ACM
  Nivel Cinco: en pergamino en (16)
- Ir sobre el agua YP
  Nivel Tres: en el pergamino de Iss' Leek en (17)
- Llamar monstruo KM
  Nivel Seis: en la caja en (24)
- Maldición AS
  Nivel Cuatro: en el pergamino en (27)
- Piel gruesa IS
  Nivel Dos: en el pergamino en (20)
- Rayos VOG
  Nivel Seis: lo sabe la puerta parlante (5)
- Salto UP
  Nivel Uno: en el pergamino en (24) MANTRAS.

Según vas explorando el Abismo, descubres objetos y resuelves enigmas vas ganando experiencia. Todo eso irá aumentando tu nivel de experiencia. La mayoría de los niveles del Abismo tienen un Santuario y si tus estadísticas han aumentado se puede visitar el Santuario y recitar "mantras". Cada mantra aumentará una habilidad o habilidades determinadas. Ese aumento es variable, especialmente con los mantras que aumentan varias habilidades simultáneamente, así que es una buena idea grabar el juego, recitar el mantra y ver los resultados que ha tenido en las estadísticas. Si no ha sido muy grande se puede recuperar el juego y volver a probar. De esta forma podrás conseguir un super hombre en poco tiempo. A continuación tienes una lista de todos los mantras, aunque no será necesario aprendérselos todos.

JAVIER GUERRERO

HABILIDADES AFECTADAS	MANTRA
Acrobacia	FAL
Aprecio	HUNN
Aprendizaje	LAHN
Ataque RA Autoridad	IMU
Copa de las Maravillas	INSAHN
Defensa	ANRA
Desarmado	ORA
Encanto	UN
Espada	AMO
Ganzúa	AAM
Habilidad Mágica	MU AHM
Hacha	GAR
Llave de la verdad	FANLO
Maza	KOH
Misil	FAHM
Moldeado	SOL
Nadar	ONO
Otras habilidades	OM CAH
Poder de ataque	SUMM RA
Rastreo	SAHF
Reparación	LON
Sigilo MUL Trampeo	ROMM

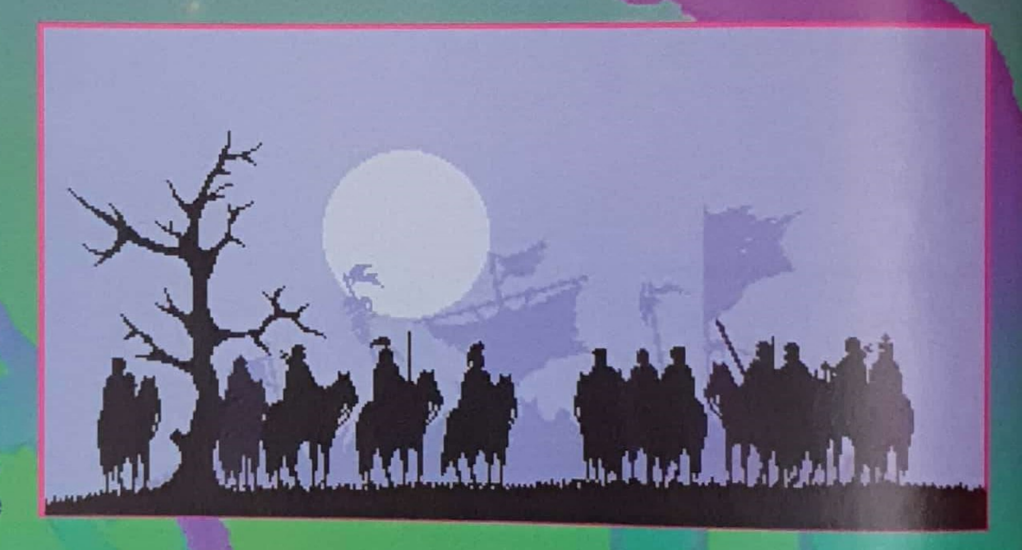


Lure of the Temptress

- OK Tricks & Tracks: *LURE OF THE TEMPTRESS*
- Compañía: REVOLUTION SOFTWARE.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER,ROLAND

EN EL DOMI

Bien, resulta que estoy cazando tranquilamente con mi Rey, y de repente, me envuelvo en una encarnizada batalla donde matan a todos mis amigos y me hallo prisionero en una profunda mazmorra de los malignos skorl. Estoy humillado, derrotado, sin ninguna idea en la cabeza para poder escapar, ¿Y todavía pretendes que debo de salvar a Turnvale de la "Tentadora"?





Pues sí, nuestro amigo Diermot tiene bastantes razones para quejarse. No obstante, es una situación bastante delicada la suya, estar atrapado en una prisión, justo en el centro de Turnvale, la ciudad escogida por Selena, la Tentadora, para formar su Imperio del mal, no es nada fácil para un humilde siervo como es Diermot.

Pero el destino quiso que éste fuera el héroe para la complicada misión de restablecer el orden, y también por parte de Revolution Software, que ha entrado muy fuerte en el mundo del software con esta videoaventura.

LA PRISION

Vemos a Diermot atrapado en una celda triste y cabizbajo. Un skorl aparece de vez en cuando para darle la lata, y no hay más objetos que la paja que sirve de cama, una antorcha, un ventanuco demasiado alto para poder mirar por él, y una rendija en la pared, por la cual podemos ver como torturan a un infeliz personaje.

Empecemos. Tiremos la antorcha a la paja. Se producirá un pequeño incendio. No situamos a un lado de la puerta, y cuando entre el skorl vociferando maldiciones, escapamos a toda pastilla, cerramos la puerta y la atrancamos con el cerrojo. En este cuarto hay un prisionero que



NIO DEL MAL

nos será de utilidad. Ahora a la habitación de la derecha, donde hallaremos una navaja y una botella. Con la navaja agujereamos un saco que se encuentra en un rincón y hallaremos una moneda.

Entramos a la Sala de la Tortura, y utilizando la navaja con la cuerda del potro, liberaremos a Ratpouch, que al instante se convertirá en nuestro siervo y amigo. Cuídale, pues tiene su importancia. De vuelta al Cuarto de Guardia.

Llenamos la botella por medio de la espita que sale del barril, y se la damos al prisionero, que agradecido nos dirá la forma de escapar de la prisión (empujando unos ladrillos del muro derecho, pero solo lo puede hacer Ratpoush, así que habrá que ordenárselo), y rogándonos que contactemos con el herrero del pueblo, pues él nos dará más información. Cuando Ratpoush empuja los ladrillos, echamos el último vistazo a la prisión, y nos dejamos caer por la rampa.

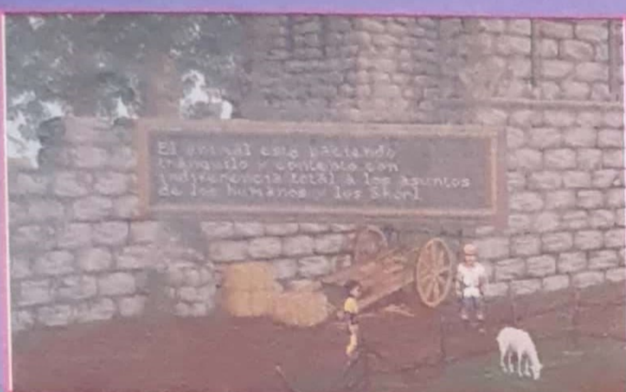
LA CIUDAD

Echa un vistazo al mapa que acompaña al artículo, y cuando te lo hayas aprendido bien, ya puedes meterte en el barullo de la ciudad, y conseguir tus objetivos.

Lo primero, dirigirse a la Herrería y hablar con Luthern el herrero. Le comunicaremos que hemos escapado de los Skorl, y él nos encargará que sepamos algo sobre el paradero de Goewin, una joven y hermosa dama, que es además la dueña de la botica. Antes de partir en su busca, co-

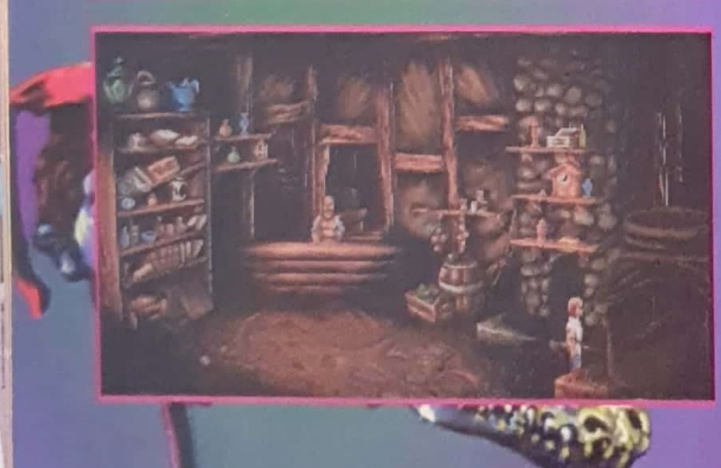






Deberás de conversar a menudo con los personajes de la historia para lograr un máximo aprovechamiento de todos los secretos que guardan, bien de palabra, bien con algún objeto que deberás entregar asimismo a cualquier otro personaje en un momento dado de tu misión.

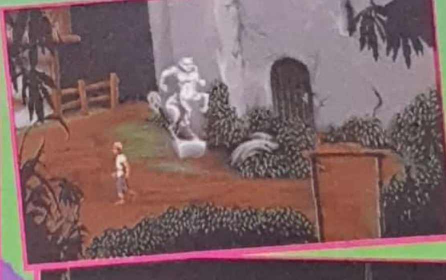




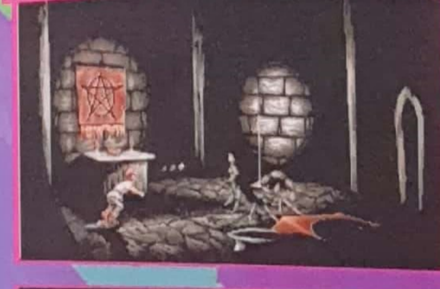
gemos una cajita de yesca que hay al fondo de la herrería.

Debemos encontrar a Mallin, un viejo que es un intermediario, y que nos pedirá que llevemos una barra de metal a Ewan, el tendero. Cuando se la entreguemos, Ewan nos dará a cambio unas cuantas monedas y una bonita joya. Esta joya tiene como destinataria a Nellie, la voluptuosa y simpática prostituta que rige la Taberna de la Urraca. Agradecida, nos dará un extraño frasco. En la taberna se encuentra Morkus, un tipo de cuidado, pero muy borracho, le invitamos a una cerveza, y nos soltará el destino de Goewin: ha sido raptada por los malditos skorls, y se encuentra confinada en el Ayuntamiento.

Nos dirigimos a toda prisa a la herrería, para comunicar las tristes noticias a Luthern. Diermot está ya escamado, y piensa dejar la aventura, aunque la insistencia de Luthern de que contacte con Grub, un extraño personaje que vive en la Plaza de la Urraca. El sabrá como rescatar a Goewin. Para que Grub nos reconozca como aliados de Luthern, tendremos que decirle una contraseña secreta acerca de una cabra negra. Antes de buscar a Grub, entregamos a Luthern el frasco de Nellie, que resulta ser una cerveza superfuerte, pero que al herrero le sienta de maravilla.



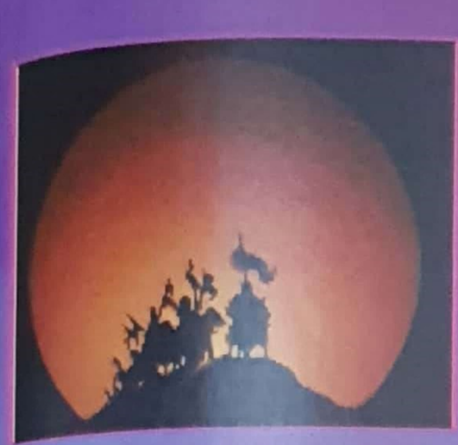
Vemos a Grub junto a la fuente de la Plaza de la Urraca, y tras vacilarnos un poco, nos dará una ganzúa para abrir la puerta de Taidgh el mago, que se encuentra en la Plaza del Mercado. Cuando llegamos allí, esperamos a que un skorl efectúe su revisión, y pedimos a Ratpouch, que nos abra la puerta. Sólo encontramos un extraño instrumental, y antes de que venga de nuevo el guardian skorl, salimos de la casa y ahora nos dirigimos a la Taberna de los Brazos Amputados.





UN TRUCO DE MAGIA

Allí encontramos a Eilean, una señora que hace calceta y bebe al mismo tiempo, tras un corto período de charla,



Casi todo el personal de la historia está bajo el influjo de los skorls. Aunque no será demasiado fácil penetrar en la fortaleza de la bruja Selena.

La mazmorra en la que nos encontramos al comienzo de la aventura tiene una fácil solución, tirar la antorcha en la paja.

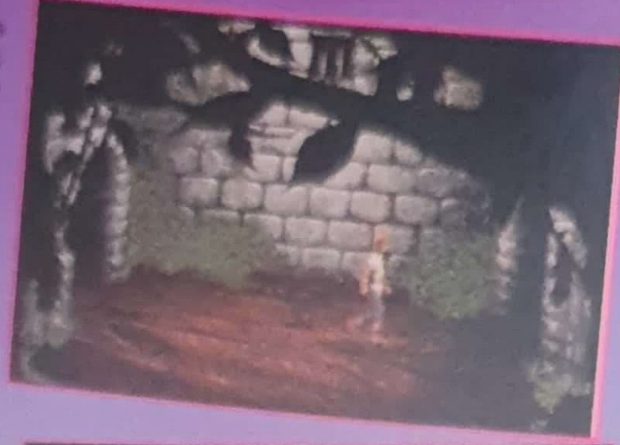
nos hará entrega del diario del mismo Taidgh, y cuando regresamos a la plaza del mercado, echamos un vistazo al diario, y averiguaremos que en el extraño alambique, se encuentra una pócima para adoptar la forma de nada más ni nada menos que Selena, así podemos pasar al Ayuntamiento sin ningún tipo de problema por parte de los skorl y libereramos a Goewin.

Ratpouch da vueltas, sin saber que hacer. El skorl viene otra vez de revisión, se aleja, y otra vez ordenamos a Ratpouch que nos abra la puerta. Muy rápidamente: usar la caja de yesca con el alambique, y el frasco vacío de cerveza a la salida del mismo. Se pondrá en funcionamiento el artilugio, y goteará una extraña pocima en el frasco, nos la bebemos, y por arte de magia, nos convertimos en Selena, que aunque sea muy mala, los grafistas la han diseñado bastante apetitosa para nuestros obsesos instintos. Aparte de este comentario, nos dirigimos a toda prisa al ayuntamiento, abrimos la puerta, y pedimos a los skorl que liberen a Goewin. Tras hacerlo, vamos detrás de ella, que nos rehusará pues conservamos la forma de Selena, pero tras hablar con ella, desaparecerá el hechizo, y de nuevo nos convertiremos en Diermot. Goewin nos dará las gracias, pero no parece que la caigamos muy bien. De todas formas, ella es vital para el juego.

Buscamos a Mallin de nuevo, y nos dará un libro para los monjes, nos dirigimos a su casa, y en su casa hay un letrero que anuncia quien devuelva un libro robado, será recompensado. Lo hacemos, y ellos nos darán una estatuilla muy valiosa, pero a nosotros nos interesa más la información que nos puedan proporcionar acerca de como destruir a Selena. Ellos no pueden, pero un dragón que duerme en unas cuevas, nos podrá ayudar. Pero... como hablar con un dragón no es como hablar con la vecina, habrá que utilizar una pócima que le mantenga quieto mientras este-

mos con él. Uno de los monjes nos da la receta. Apuntadla: Diente de Podenco, Cowbane y Elecampane.

Vamos a la botica, le pedimos a Goewin que nos haga la receta, pero carece de cowbane. Nuestro instinto aventurero, nos advierte que hemos visto esa planta en el jardín de la herrería, y efectivamente, allí está. Se la entregamos a Goewin, le damos tiempo para que la pueda preparar, y de nuevo vamos en busca de Grub, el extraño personaje de la Plaza de la Urraca.





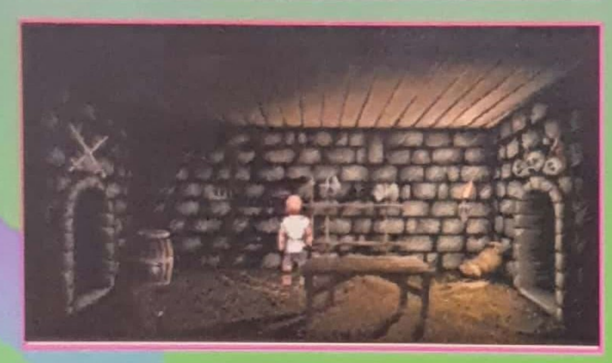
UN DRAGON DORMIDO

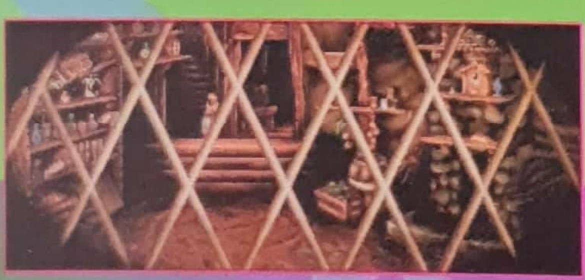
Grub nos explica que para acceder a la cueva del dragón, hay que cruzar las puertas del hombre lobo, y enfrentarnos a un terrible guerrero que nos impedirá ver al dragón. Le preguntamos más, pero se ha vuelto a dormir, por lo que necesitaremos la ayuda de Ultar un personaje de la Taberna de los Brazos Amputados, que nos dá unas extrañas circunstancias de cráneos que abren las puertas, pues al parecer, él ha conseguido pasar la Puerta del Hombre Lobo.

Volvemos a la Botica, a ver si Goewin tiene ya la pócima preparada, y menos mal que si lo está. Otra vez hablamos con Ultar, que parece más comunicativo que antes, y nos dá los nombres de las gárgolas que cuidan la Puerta del Hombre Lobo: FENGAEL y HAMMAWEN.

Delante de las gárgolas, recitamos sus nombres, y éstas nos aconsejan que para abrir la puerta, deben recitar sus nombres una mujer, pues desde que Ultar se disfrazó de mujer para poder pasar, andan un poco mosqueadas con los humanos.







Sólo conocemos a una que nos puede ayudar, y es por supuesto, Goewin. Tras convencerla, un poco a regañadientes, accede a ir con Diermot. Le decimos el nombre de las gárgolas, y cuando Goewin los diga, las puertas se abrirán, y rápidamente hay que meterse dentro de ellos.

LAS CAVERNAS

Dentro de la Cueva de la Entrada, tiramos de la Calavera de la derecha, y se abrirá la puerta de la izquierda, entramos en ella, y nos situamos en la Cueva Verde. Esperamos que venga Goewin, y la damos la orden que salga a la Cueva de la Entrada, tire de la calavera de la izquierda, y después de la derecha, y que por último se dirija a la Cueva Verde.

Cuando Goewin tire de la Calavera de la Izquierda, en la Cueva Verde se abrirá una puerta que conduce a la Cueva Azul, rápidamente vamos para allá, y al tirar Goewin la Calavera de la Derecha, nos cerrará la puerta. Esperamos a que Goewin entre la Caverna Verde, y nosotros tiramos de la Calavera de la Izquierda de la Caverna Azul. No es complicado, tranquilos. Se abrirá la puerta y Goewin podrá entrar donde nos encontramos.

Pedimos a Goewin que se dirija a la Cueva Verde, y que tire de la calavera de la derecha, entonces, a la izquierda de la cueva azul, se abrirá el camino para encontrar al dragón. Pero antes hay que situarse con una de las 2 escenas arcades del juego. Un tipo bastante fuerte querrá triturarnos, pero nosotros no le dejaremos. El sistema de combate con el ratón es bastante curioso.

Tras destrozar a nuestro oponente, nos encontraremos con el dragón. Le rociamos







El sombrío alquimista de Diermot, será el principal factor que le ayude a solventar con éxito cada uno de las soluciones al enigma propuesto por Selena y cía.

la pócima, y nos dirá amargado que porqué le hemos hechizado. Escogemos la frase "Te ordeno que nos ayudes", y el dragón nos contará la historia de un demonio muy antiguo que se ha adueñado de la forma carnal de Selena, y nos dará la única arma posible contra Selena, el Poderoso Ojo de Gethryn. Tras ésto sólo nos queda volver a la ciudad. ¡Ah, se me olvidaba! para salir de la caverna, tira de todas las calaveras de la izquierda.

DE NUEVO LA CIUDAD

Tenemos el arma definitiva contra Selena, pero el problema estriba en como entrar en el castillo. Para ello nos situamos en la Plaza del Mercado, y cuando veamos a un skorl entrar en la tienda, miramos por la ventana, y de la conversación que practican el tendero y el asqueroso monstruo, podemos deducir el sistema para entrar en el castillo. Cuando salga el skorl de la tienda, pedimos a Ewan que nos meta en un barril destinado para la comida de los skorl.

Sencillo ¿no?

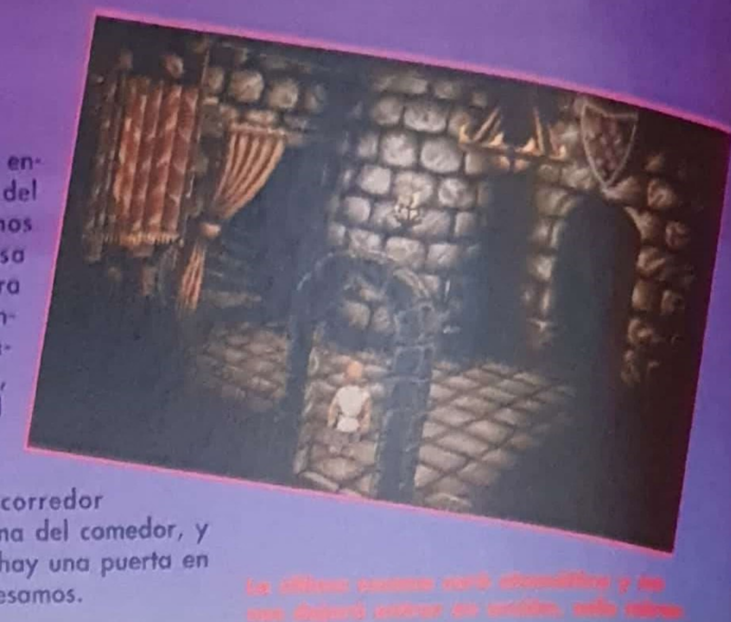
EL CASTILLO

Aparecemos en la bodega, y en la cocina tendremos que recoger unas tenazas, y grasa desparramada alrededor de un cadáver. En la bodega esperamos al sirviente, al cual le comunicamos nuestra intención de destruir a Selena, y que haga venir a un skorl para distraerle. Cuando se vaya el muchacho, con las tenazas rompe-

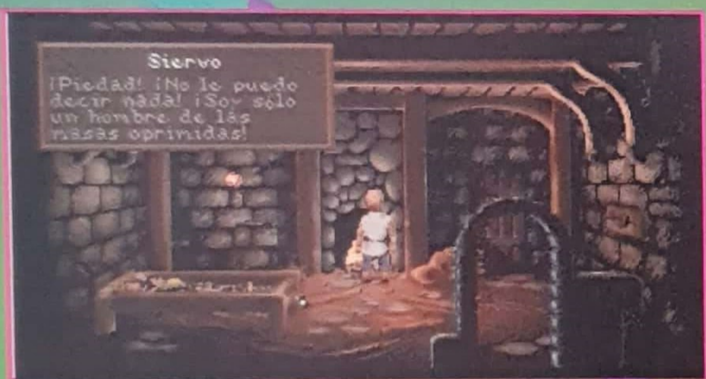
mos el tapón del único tonel lleno de vino que existe, y escapamos por unas escaleras a la derecha del recibidor.

Ahora nos hallamos en lo alto del comedor, donde podremos ver a todos los guerreros skorl borrachos, y también al sirviente engañando al guardián, que se dirigirá a la bodega, donde tendrá que limpiar todo el vino que se ha derramado.

En ese momento atravesamos el comedor por abajo. Hablamos al muchacho que nos contará la existencia de un puente levadizo que se dirige exactamente a la Torre de Selena, y cuyo mecanismo para accionarlo se encuentra a la derecha del comedor. Nos dirigimos allí. Echamos la grasa sobre la palanca, para que se engrase, y mientras Minnow el sirviente, tira de la palanca, nosotros accionamos el cabrestante que hace bajar las cadenas del puente. Otra vez al corredor que se sitúa por encima del comedor, y tras llegar a su final, hay una puerta en la pared, la cual atravesamos.



[illegible]

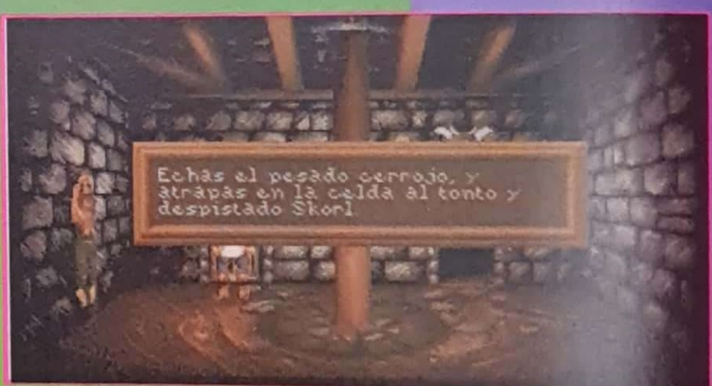


EL FINAL DE UNA HISTORIA

Nos encontramos en el exterior. Pero un enemigo como el que protegía al dragón, protege a Selena y su Torre. Tras luchar contra él, atravesamos la puerta de la Torre, y...

Ya sin nuestra intervención, y en una escena controlada por el ordenador, Diermot luchará contra Selena, que se convertirá en un monstruo parecido a los Driders de "Eye of the beholder". Gracias a que Diermot conserva el Ojo de Gethryn, Selena caerá a sus pies. El pueblo será liberado, y todos serán felices, y nosotros también.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO



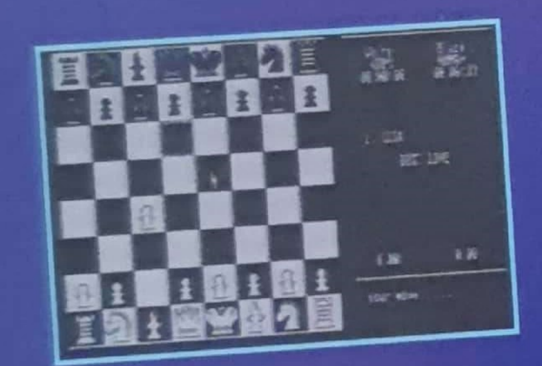




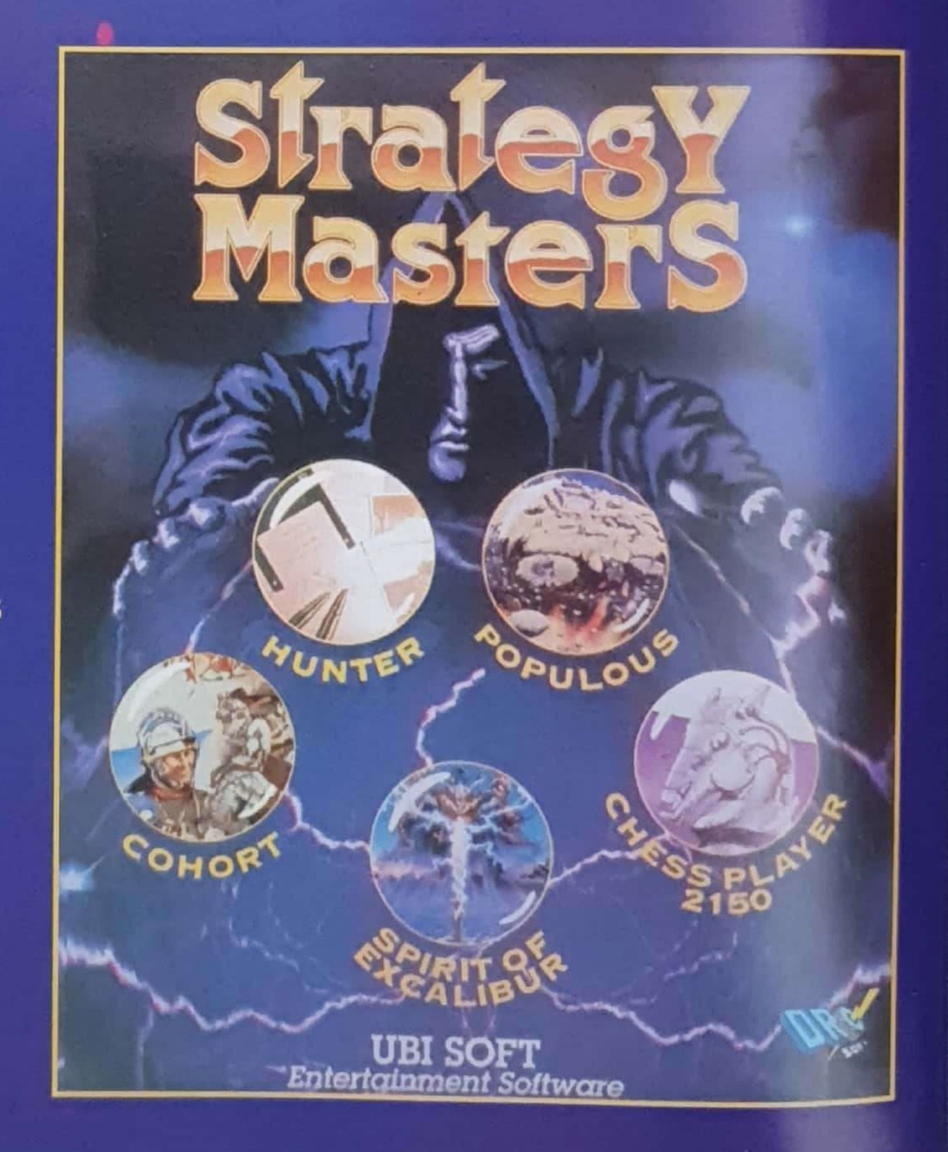
- OK Pack Games : STRATEGY MASTERS
- Compañía: UBI SOFT.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA, CGA.

Strategy Masters

EL CEREBRO ES EL QUE MA



Los juegos de estrategia siempre han tenido una legión de adeptos y una no menos importante cantidad de detractores. Los primeros sostienen que es una buena forma de hacer gimnasia mental, mientras que los segundos afirman que su falta de acción les produce sopor. Strategy Masters va dirigido a los amantes de los juegos de estrategia y estamos seguros de que a ellos les entusiasmará este "pack".



ANDA

«Strategy Masters» está compuesto por cinco videojuegos que en la versión para PC quedan reducidos a cuatro, ya que «Hunter» existe sólo en versión para Commodore Amiga. Los cuatro juegos para PC reunidos por Ubi Soft y distribuidos en España por Dro Soft son: Populous (Electronic Art), , Spirit of Excalibur (Virgin), Chess Player 2150 (Oxford Softworks) y Cohort (Impression).

POPULOUS

«Populous» hará felices a aquellos que se sienten un poco dioses (o sea, a casi todo el mundo). Esto es debido a que el desarrollo del juego consiste en guiar a tus seguidores, como Dios que eres, contra los creyentes de otras deidades hasta derrotarlos y convertirte en el único ente superior. Para realizar esta tarea, no pequeña por cierto, puedes mover la Tierra y manipular a tus fieles convenientemente.

«Populous» cuenta con tres modos de juego. Por un lado el Tutorial, que consiste en un juego predefinido para probar los diversos poderes de que disponemos. Por otro Conquest, o modo conquista, que tiene casi 500 mundos predeterminados desde donde se desarrolla la lucha y en los que, a medida que se sube de nivel, aumenta la dificultad de ésta. En el modo Custom se pueden modificar hasta 60 parámetros de juego, diseñar a nuestro gusto los mundos donde se desarrollarán las batallas, o elegir jugar contra otra persona u ordenador a través de módem.

A diferencia del modo Custom, en Conquest no se puede cambiar ninguna opción de juego ni utilizar el diseñador de mapas.

Para poder pasar de un mundo a otro superior hay que vencer previamente al enemigo. La dificultad del siguiente mundo dependerá del tanteo que hayamos realizado en el anterior. Cuanto más alta sea la puntuación, el nivel de dificultad aumentará. Al comenzar cada partida en modo Conquest se da al jugador unas breves explicaciones sobre el paisaje, el enemigo y otras informaciones útiles para el juego.

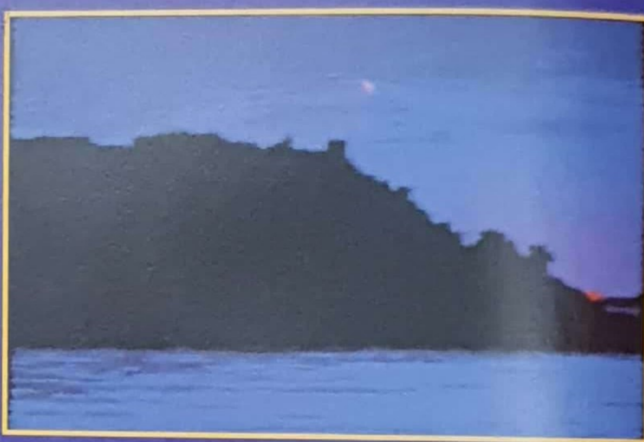
El modo de luchar contra el enemigo será actuar igual que si fuéramos una firma inmobiliaria. Debemos construir el máximo de edificaciones para que nuestra gente pueda extender su dominio del terreno. En la conquista de nuevas zonas donde edificar juega un papel fundamental nuestro líder, distinguido con el Ancla (nuestro símbolo divino, mitad cruz, mitad ancla), ya que nuestras gentes seguirán sus pasos e instrucciones. Para conocer las tierras en las cuales construir debemos guiar los pasos de nuestro líder por el libro de los mundos.

Centrar al líder en el desarrollo del juego es muy importante ya que es a él al único que podemos mover y aconsejar directamente para que dirija a nuestro pueblo. Gracias a él también podremos movernos rápidamente por el mapa y supervisar a nuestras tropas en sus progresos. Cuando el líder se convierte en caballero no obecede nuestras órdenes como el resto de las huestes y lucha de forma individual contra el enemigo. Cuando destruye a éste sus emplazamientos también desaparecen.

No menos importante que lo anteriormente dicho es localizar al líder maligno y no perder de vista sus acciones que, como ya mencionamos antes, irán encaminadas







a guiar a su gente en la construcción de nuevas modificaciones. Nosotros podremos destruirlas produciendo terremotos (para eso somos dioses) o haciendo que nuestros ejércitos las destruyan.

Los gráficos de Populous no son nada impresionantes para lo que existe actualmente, aunque sospechamos que sus creadores tampoco perseguían tal intención, ya que en un juego de estrategia este factor no es el más importante.

El punto central es el desarrollo del juego, que en este caso es bastante entretenido. Al movimiento se le podría aplicar lo dicho en el caso de los gráficos.

SPIRIT OF EXCALIBUR

«Spirit of Excalibur» nos remonta a la Inglaterra del rey Arturo, época en que sus caballeros luchaban por justas causas en defensa del débil.

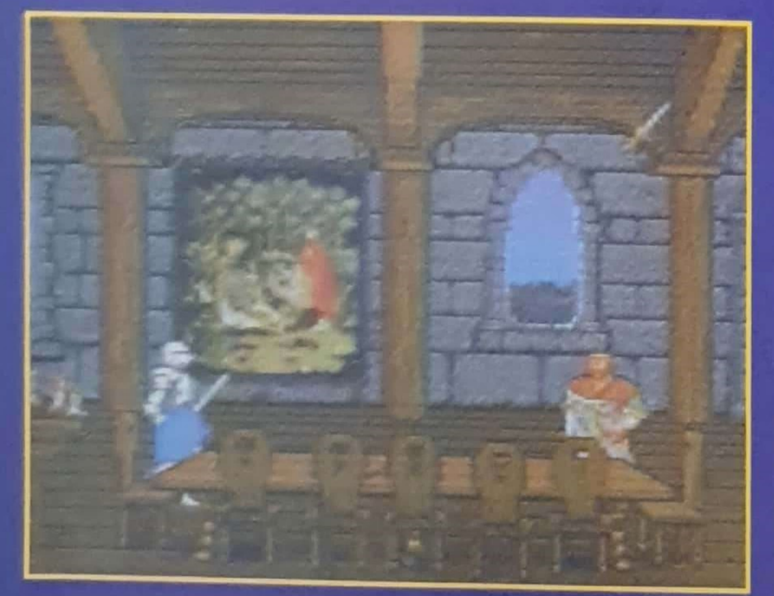
Una vez muerto Arturo el reino se conmocionó y como regente de la corona, nosotros, en el papel de Lord Constantino, debemos defender el trono contra los hijos de Mordred, al que Arturo ya mató en su última batalla, que intentan usurpar el trono.

El juego tiene dos niveles de pantallas: el llamado Map y el Scene. El primero ofrece el soporte estratégico en nuestra lucha para la defensa del trono. Consta de varias pantallas del sur de Inglaterra, en las que se pueden encontrar las ciudades más importantes con sus fortalezas, castillos, caminos, bosques, etc.

Por estas pantallas podemos desplazarnos moviendo el puntero en la dirección a la que queramos ir. El scroll de pantalla se produce con celeridad por lo que el movimiento es vivo y no aburre. En algunas ocasiones aparecen pantallas de diálogo que nos muestran información o en las que debemos recoger algo o tomar alguna decisión. Un detalle de importancia es el hecho de que los diálogos de estas ventanas son en inglés, por lo que el que desconozca este idioma lo tiene un poco difícil.

En el nivel Scene se desarrolla la parte de acción animada del juego, es decir, en él transcurren los combates interactivos. Estos tienen cierto realismo y son entretenidos. Cuando se entra en el nivel Scene el tiempo de juego no corre ni transcurre.

En ambos niveles del juego aparecen unos iconos en la parte superior derecha de la pantalla. En el nivel Map hay seis tipos de iconos. El llamado de estado se parece a una bola de cristal y cuando se pulsa aparece la información relativa a un grupo seleccionado, indicando nivel de nobleza y fiabilidad, fuerza y vitalidad, etc. El icono de archivo, parecido a un pergamino desenrrollado, permite cargar y salvar las partidas jugadas. Se pueden almacenar hasta 25 juegos. El reloj de arena, icono de tiempo transcurrido, nos permite elegir la velocidad de juego que deseemos entre tres posibilidades: lenta, media y rápida.



El que tiene forma de lupa posibilita la ampliación de la zona marcada con él y ver las fuerzas o personajes ubicados allí. El icono de movimiento, con figura de caballero montado, permite elegir el grupo de que desea mover y el destino al que debe dirigirse.

Finalmente, con los iconos de grupos de fuerzas se pueden ver, en forma de escudos heráldicos, las fuerzas con las que contamos o los grupos de ataque del enemigo que han sido descubiertos.

Los iconos del nivel Scene son cuatro. El de acción, con aspecto de guante de malla, permite realizar acciones como recoger, buscar, lanzar, hablar, etc. El icono de mapa permite al jugador trasladarse al nivel Map. El icono de estado tiene la misma forma y misión que el perteneciente al nivel Map, con la variante de mostrar el estado de los personajes de la zona visible en ese momento. El icono de reja, con el aspecto de una de éstas, aparece cuando se puede acceder a algún castillo u otro edificio.

El apartado gráfico de «Spirit of Scalibur» está resuelto aceptablemente y refleja bien la época en que se desarrolla la acción gracias a un colorido aplicado adecuadamente. Esta, por su parte, es entretenida sobre todo cuando se celebran los interesantes combates medievales que, como dijimos anteriormente, están diseñados satisfactoriamente a nivel de animación.

CHESS PLAYER 2150

Uno de los pasatiempos más interesantes para un buen número de personas es el ajedrez. Incluso es muy posible que la palabra "pasatiempo" les suene un poco irreverente cuando la utilizamos con un juego que levanta tantas pasiones.

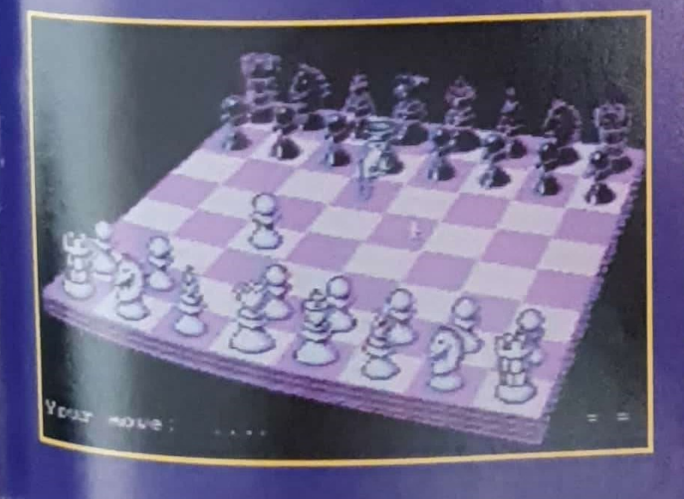
«Chess Player 2150» seguro que gusta-

rá a los fanáticos del ajedrez, pues el programa está realizado muy dignamente. El programa cuenta con diversos niveles de juego tales como Principiantes, en el que cabe la posibilidad de elegir entre diez niveles distintos que van desde el básico a



otros más avanzados; Tiempo igualado, en el que el ordenador pensará aproximadamente el mismo tiempo que su oponente humano; Definición de tiempo por jugada, lo que habrá que hacer en minutos y segundos; Modo de torneo, el nivel más difícil del «Chess Player 2150» y, por último, Tiempo infinito que, como es fácil adivinar, el ordenador pensará la jugada hasta que se le interrumpa. Este modo de juego parece que está pensado para jugar al ajedrez por correspondencia.

Por supuesto, una de las posibilidades con que cuenta el juego es la de guardar y posteriormente cargar las partidas jugadas anteriormente, etc. Para mover las piezas en el tablero, sobre el que podemos jugar en dos y tres dimensiones, se puede utilizar las teclas de cursor o el puntero del ratón. También contamos con la posibilidad de introducir la situación de la pieza en el eje de coordenadas y el lugar al que queremos moverla (por ejemplo E2E4). Pero esto será solamente aconsejable en el caso de que estemos utilizando el tablero en dos dimensiones, ya que éste tiene dibujados los números y letras de los ejes de coordenadas, mientras que el de tres dimensiones no y es bastante engorroso ir haciendo cálculos sobre el número y la letra que define esta o aquella casilla.



Otras posibilidades, únicamente disponibles en el tablero de dos dimensiones, son las de contar con relojes de torneo y disponer de información de las jugadas realizadas en la partida hasta ese momento. Si se activa la opción Show Info (mostrar información) el ordenador indicará la mejor línea de juego que el programa haya detectado hasta ese momento y el marcador de cada jugador. La zona inferior de la pantalla de información se utiliza para que se nos den instrucciones o mensajes y también para introducir datos.

Para realizar movimientos especiales como el Enroque, sólo hay que mover el Rey, y Chess Player moverá la Torre por nosotros. Cuando un Peón alcanza el extremo opuesto del tablero Chess Player pregunta si deseamos promocionarlo a Reina, Torre, Alfil o Caballo.

COHORT FIGHTING FOR ROME

El desarrollo del juego se sitúa en la Roma imperial, entre los años 200 A.C. y 200 AD cuando diversas fracciones del ejército romano luchaban por el poder.

El juego consta de más de una docena de posibles escenarios y en ellos se podrá entablar batalla con ejércitos de diferentes tamaños y tipos. Estos serán guiados por el PC, nuestro enemigo, que, aunque muchos se empeñan en decir que es un poco tonto, puede variar su estrategia en un mismo escenario a pesar de que hayamos jugado con él anteriormente en ese lugar.

Los tipos de unidades de las que disponemos son siete: caballería ligera, jinetes sin armadura sobre caballos sin protección y cuyo armamento son los arcos; caballería media, los jinetes llevan una armadura ligera y sus caballos están protegidos; arqueros, infantería ligera sin armadura y con arcos; infantería ligera, no llevan armadura y luchan con ondas; infantería media, sólo llevan protección en parte de su cuerpo; finalmente, la infantería pesada lleva armadura, por lo que está bien protegida, pero su movilidad es lenta.

El objetivo final del juego, como siempre, es ganar. Para conseguirlo deberemos dominar puntos claves de la batalla que se esté desarrollando, tales como anexionar tierras, tomar puentes, cimas de montañas y acantilados o situarse en posiciones de alto valor estratégico para derrotar al enemigo.

Es importante decir que una vez que hemos dado las órdenes pertinentes a nuestro ejército y elegido el modo de batalla las unidades se moverán y comenzará la lucha, en la que nosotros podemos ser simplemente espectadores hasta que decidamos introducir nuevas órdenes para nuestro ejército.

El juego se acaba si el tiempo de desarrollo llega a su fin, esto quiere decir que hay que controlar el reloj de arena del panel de control, o cuando uno de los bandos es eliminado (o lo que es igual, queda reducido a un par de unidades). El final del juego lo decide el ordenador, aunque,



dato importante, la victoria la concedemos nosotros según veamos como ha quedado situado cada ejército en el campo de batalla o el número de fuerzas que le queden.

«Cohort» soporta tarjetas gráficas CGA, EGA y VGA. Los gráficos son muy sencillos, en absoluto destacables, y de la animación se puede decir lo mismo.

En cuanto al sonido, «Cohort» puede utilizar el altavoz interno que prácticamente todos los PC poseen o, si se quiere mayor calidad de sonido, se puede utilizar la opción "high quality AdLib Sound".

Lo auténticamente interesante del juego es definir buenas estrategias para vencer al enemigo y ver los bonitos combates cuerpo a cuerpo que entablan los legionarios.

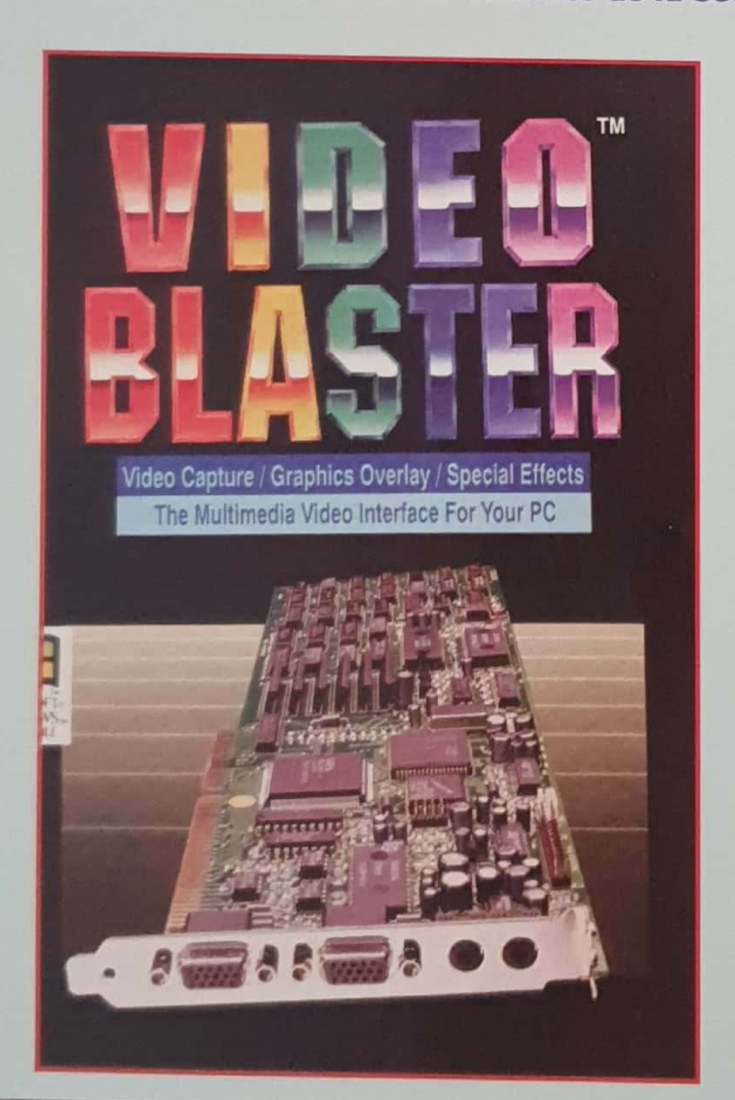
Eduardo Ruiz de Velasco.



OK PC Connection

- Nombre: VIDEO BLASTER.
- Descripción: Tarjeta digitalizadora de video y sonido para PC con aplicaciones Multimedia.
- Creada por: CREATIVE LABS.
- Distribuidor: MAIL VxC.

Cuando el tema Multimedia cobra creciente importancia con las nuevas tecnologías, CD ROM, discos ópticos removibles, etc, los creadores de la tarjeta de sonido Sound Blaster, nos sorprenden de nuevo con un producto orientado esta vez al tratamiento de la imágen, su nombre: Video Blaster. Sus características y utilidades se analizarán a continuación, pero como anticipo baste con saber que permite trabajar con cualquier tipo de señal PAL, HSV para capturar y tratar imágenes en nuestro PC y realiza, además, todas las fuciones de la Sound Blaster.

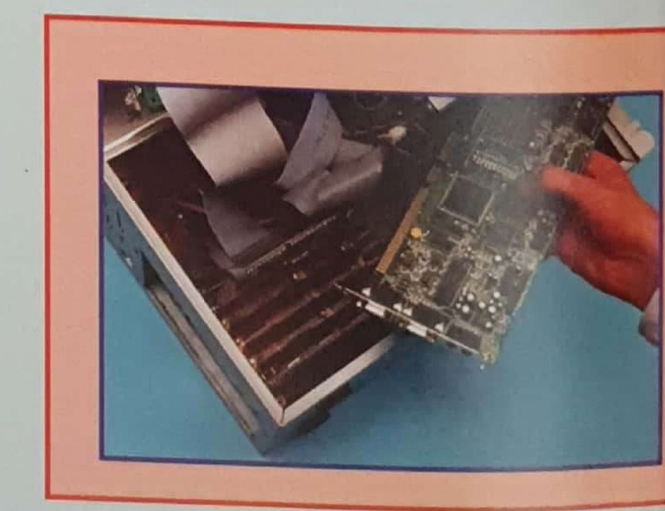


Si la Sound Blaster nacía para subsanar las deficiencias a nivel de sonido que tenía de origen el PC, la Video Blaster ha sido creada para abrir al mismo tiempo una nueva puerta al mundo de la imagen y el sonido.
El objetivo de sus diseñadores ha sido orientar el PC al tratamiento de imágenes de video, para digitalizar imágenes, crear cabeceras, secuencias de animación y mezclar imágenes con sonido y texto, o sea, el concepto Multimedia por entero.

REQUERIMIENTOS

Para poder utilizar la Video Blaster en nuestro ordenador es imprescindible tener una configuración mínima de:

- PC compatible tipo 286 (AT) o superior.



VIDEO BLASTER

La fusión de la imagen y el sonido

• Tarjeta gráfica VGA.
• Versión instalada de Windows 3.0 o superior.
• Un Mb libre en el disco duro.

INSTALACION

Una vez desconectado el ordenador de la corriente eléctrica se procede a quitar la tapa para acceder a la placa base. Se localiza un slot de 16 bits que no esté ocupado y se "pincha" la tarjeta procediendo a atornillarla para su correcta fijación. Es conveniente que la tarjeta VGA se halle en un slot contiguo porque hay un cable que se debe conectar a ella desde la Video Blaster, cuya longitud no es muy larga precisamente. Se monta de nuevo el ordenador y se instalan el resto de los cables.

Se conecta un cable que va exteriormente (no confundirlo con el de antes) de la Sound Blaster a la salida de la VGA donde ANTES se conectaba el monitor. Luego se conectan todas las entradas de video a los conectores que hay para tal efecto en el mismo cable. Por último se conecta el monitor a la salida de la Video Blaster y se conectan las salidas de audio a los altavoces o el equipo de música (no olvidéis que la Video Blaster lleva una Sound Blaster incorporada).

EL SOFTWARE

Conjuntamente con la Video Blaster, vienen los discos (en 3 1/2 y 5 1/4) con el software necesario para sacarle todo el partido posible. Las utilidades para Windows son dos: Video Kit y VB Sound. Video Kit sirve para visualizar imágenes de video en el monitor y realizar operaciones con ellas. Dentro de Video Kit tenemos las siguientes opciones: Display, Configure y Accesories.

La Video Blaster ha sido creada para abrir una nueva puerta al mundo de la imagen y el sonido

DISPLAY

El menú de Display tiene a su vez estas opciones: - Freeze Video, que sirve para congelar la imágen y salvarla al buffer de memoria de la Video Blaster.
• Clear, vacía el buffer de memoria.
• Save, para grabar imágenes.
• Load, idem pero el proceso contrario.
• Fit, encaja la ventana de vídeo.
• Lock aspect, reescala la ventana de vídeo.
• Zoom, amplia la imágen.
• Show, muestra la imágen.
• Masks, sirve para alterar valores de luminancia y crominancia de la imágen.

CONFIGURE

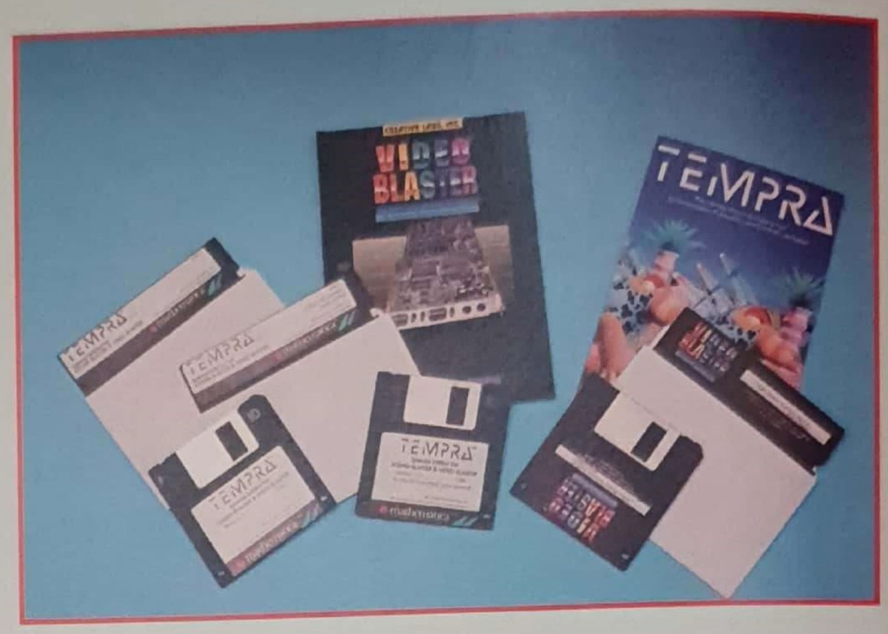
Las opciones de este menú están orientadas a configurar de forma adecuada el







FASES DE INSTALACION



EL SOFTWARE

equipo, para elegir la entrada de vídeo, el tipo de señal, el puerto seleccionado y el control del color.

ACCESORIES

Se utiliza para llamar desde este programa a VB SOUND.

VB SOUND

Controla los parámetros del sonido. Tiene tres opciones a su vez:

- Lock L/R Vol para apagar los altavoces y ajustar el volumen a la perfección.
- Set update interval, graba el volumen caso de que otro programa lo modifique.
- Show other volumes, muestra el nivel de sonido de otras entradas adicionales, FM y la línea 2.

VB SET

Es una compleja utilidad para controlar la Video Blaster bajo el entorno MS-DOS, para ello es necesario cargar un driver en memoria que el programa, para windows, cargaba de forma automática. Dentro del programa tenemos nuevas posibilidades:

- Range, para definir las coordenadas de la ventana.
- Window, para crear una ventana.
- Freeze, congela la imágen.
- Unfreeze, descongela la imágen.
- Source, selecciona una entre las diferentes entradas de vídeo.
- Video On/Off, activa o desactiva la ventana de vídeo.
- Setcolorkey, define el color.
- Color control, sirve para manejar los parámetros referentes al color, como el brillo, la saturación, el contraste,etc.
- Volume, para la entrada de micrófono.
- Blankwin, elimina de la imagen uno de los tres componentes básicos del color (rojo, verde y azul).

La parte más espectacular del programa son, sin duda alguna, las funciones de transformación, que hacen posible variar la perspectiva de las imágenes

MM PLAY

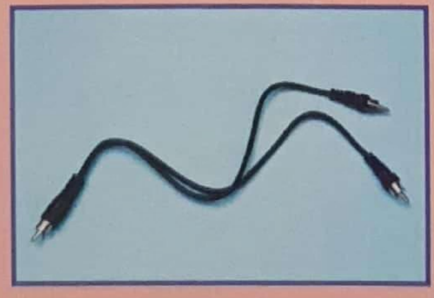
Es un sistema multimedia para combinar animaciones creadas con el Autodesk Animator y la Video Blaster. Si tienes la Sound Blaster Pro instalada conjuntamente, podrás incluir efectos de sonido en Compact Disc en tus presentaciones.

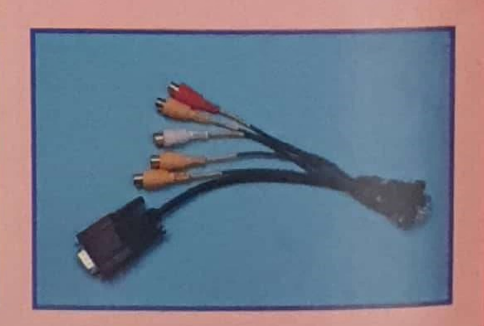
TEMPRA

Es el "plato fuerte" de todo el software que acompaña a la tarjeta. Es una edición especialmente diseñada para la Video Blaster y tiene carácter profesional. Requiere tres Mb. libres de espacio en el disco duro.

Como explicar detalladamente todas las







LOS CABLES

funciones del programa excedería con mucho estas páginas, nos limitaremos a describir su funcionamiento de una forma global indicando sus posibilidades.

TEMPRA SHOW es un programa de edición de vídeo que permite crear cabeceras con texto y sonido.
Dentro de los diferentes menús tenemos posibilidades tan diversas como dibujar figuras elementales (círculos, líneas, etc) que se pueden añadir al resto del conjunto, definir "sprites" u objetos (trozos de imágen independientes del fondo, coches, motos, objetos móviles, etc) o variar, por ejemplo, la velocidad de reproducción de los fotogramas y el número de estos por segundo.

TEMPRA GIF es un complejo "retocador" de imágenes que está a la altura de cualquier programa de dibujo, trabajando en múltiples formatos y ofreciendo diversas posibilidades al usuario.
Las opciones geométricas permiten dibujar todo tipo de figuras y polígonos regulares. Las funciones de filtro sirven para "pulir" nuestros trabajos, eliminando pequeños errores como diferencias de color, degradados bruscos,etc.
Con las opciones de texto se selecciona tamaño y tipo de fuente elegido para nuestros trabajos.
La parte más espectacular del programa son, sin duda alguna, las funciones de transformación, que hacen posible variar la perspectiva de las imágenes cambiando el punto de vista del observador y creando efectos singulares como alejamiento, acercamiento o rotación.

Conjuntamente con la Video Blaster, vienen los discos (en 3 1/2 y 5 1/4) con el software necesario para sacarle todo el partido posible

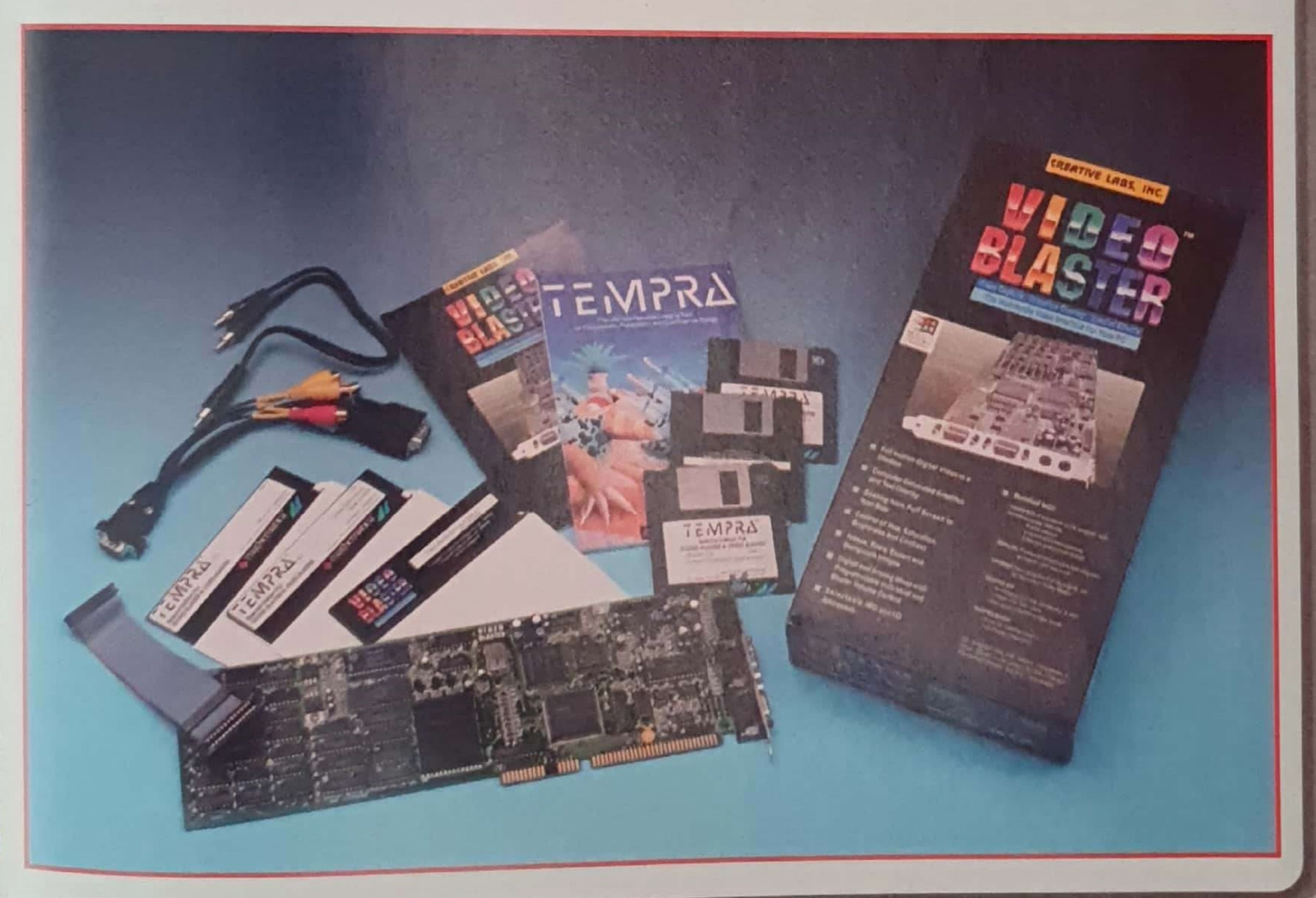
COMO CONSEGUIRLA

En nuestro país, los productos de Creative Labs llegan por diferentes vías sin haber un importador oficial totalmente claro. A nosotros, la tarjeta con la que se hizo este artículo nos llegó procedente de MAIL VxC.

CONCLUSIONES

La Video Blaster no es precisamente un juguete. Para empezar por su precio (cerca de 60.000 pts) y, lógicamente por sus prestaciones. Está orientada a profesionales que quieran utilizar su PC como herramienta de trabajo para unir el mundo del vídeo con el PC. También es una buena forma de introducirse en el campo de la imágen para los aficionados que deseen una opción económica (dentro de todas las posibles en el mercado) y poner a su alcance posibilidades que, hasta ahora, sólo estaban implementadas en equipos y configuraciones de un costo sustancialmente superior.

Mario de Luis García.



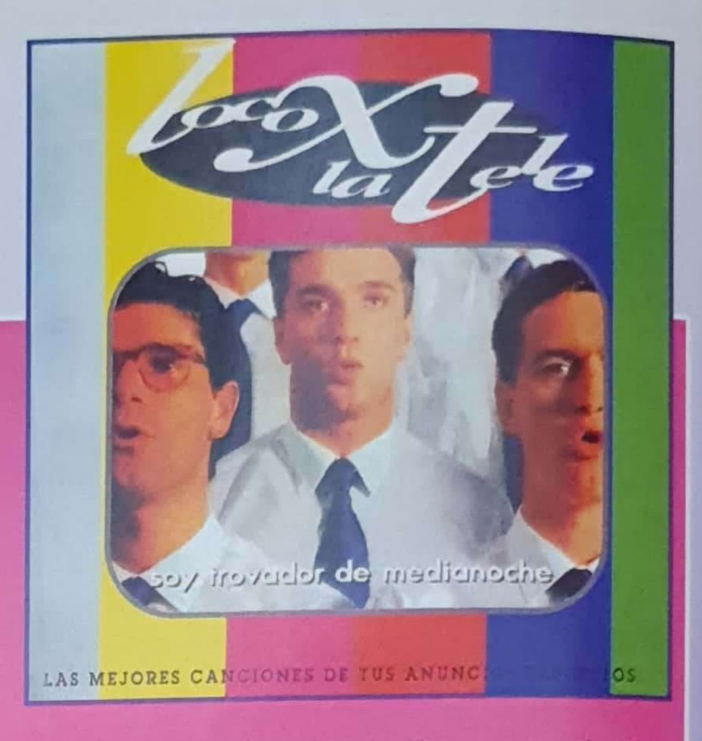
EL KIT AL COMPLETO



DISCOS

Loco por la Tele

ANUNCIOS SIN IMAGEN



Quien diga que cuando aparece un anuncio en la televisión, no hace el archimencionado "zapping", miente como un recalcitrante bellaco, lo sabemos.
Pero hay que reconocer que en algunos casos, nos olvidamos del producto totalmente y nos limitamos a escuchar la música que suena como fondo. En ocasiones, ésta supera con creces el valor de lo anunciado y en otras, no tiene nada que ver con lo que representa el motivo del anuncio. Ahora ya tenemos una recopilación con las versiones originales de aquellos anuncios televisivos que siempre quisimos no ver y nunca pudimos. Aunque la idea pueda parecer disparatada, estamos convencidos de que hará un buen número de ventas entre éste o aquél personaje "zappinero" de pro. Yo ya tengo el mío.

DISCOS

Change everything (Del Amitri)

VUELTA DESDE EL SILENCIO

Después de dos años de acallar sus sonoras voces por algún que otro motivo sobre el que no entraremos en profundidad, este grupo de escoceses carismáticos donde los haya, presentan su nuevo trabajo «Change everything». Llenos de un tipo de rock de un carácter animosamente más interior que otros trabajos anteriores, estos cuatro muchachos se reencuentran con su público con una música airada y muy audible que aporta sentimiento, fuerza y calidad. Apartándose de la línea comercial de sus primeros pasos, ahora entregan algo más de sí mismos a cada composición sin regatear esfuerzos. El hecho es de agradecer entre sus seguidores.

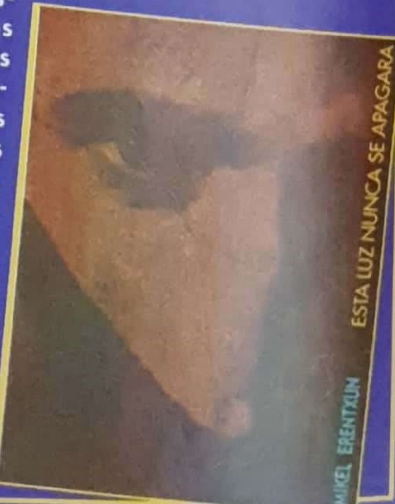


DISCOS

Naufragios (Mikel Erentxun)

MIKEL POR LOS CUATRO COSTADOS

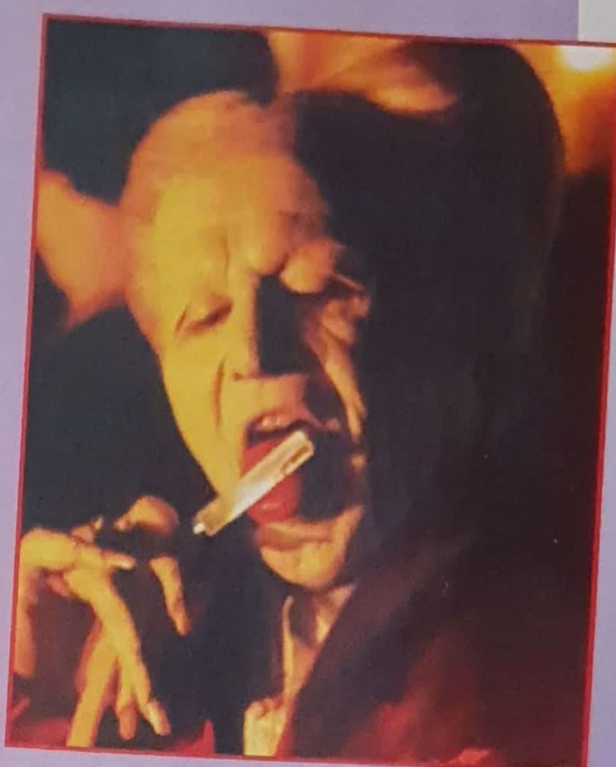
Siempre alegra, y quien diga lo contrario no está en su sano juicio, que un intérprete español, después de haber conocido las mieles del éxito con un grupo musical, vuelva a saborearlas en solitario. Casi todas las rupturas, separaciones o distanciamientos amistosos, nunca acaban bien. Pues este no es el caso, afortunadamente, de Mikel Erentxun, que después de triunfar plenamente con Duncan Dú, ahora ha batido récords de calidad con su albúm en solitario «Naufragios». Su música ha demostrado que transciende sin mayores problemas hasta en los oídos más acostumbrados a saborear letras con garra y sonidos con fuerza y soltura. Alegrarse de la buena racha que atraviesa este joven autor, no es síntoma de "quijotismo" sino una clara demostración de que lo nuestro también es bueno y, a veces, hasta mejor.



CINE

Drácula

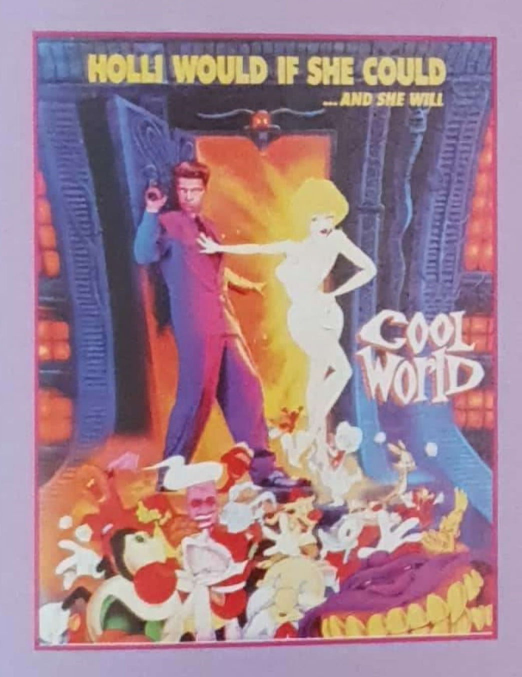
EL RETORNO AL TERROR DE COPPOLA



Desde luego, hay que resaltar que Drácula es un personaje preferente dentro de las producciones de terror. Así debieron pensar todos los implicados en este evento fílmico que se ha llevado más de 40 millones de dólares. Lo que más ha sorprendido, creemos, es el récord supertaquillero de su primera semana de presentación americana, nada más y nada menos que 4.180 millones de pesetas, sorprendente. La verdad es que cuando Francis Ford Coppola se pone manos a la obra, las cosas van encaminadas hacia el éxito y si no, ahí están "El Padrino" y "Apocalipsis Now". El personaje basa la mayoría de sus rasgos en el diseñado por Stoker, de ahí el nombre original "Bram's Stoker's Drácula". La diferencia respecto a otras producciones es la variedad de formas que el protagonista adoptará, desde el anciano hasta el lobo y algunas que otras más o menos alucinantes. Aún así, Drácula es un personaje de tintes humanos que reencuentra su amor perdido en Londres. El amor será su perdición.

Cool World

ATRAPADOS ENTRE DOS MUNDOS



Un dibujante de cómics, Jack Deebs (Gabriel Byrne) se introduce en su propia historia con la finalidad de salir de su aburrido mundo. Una vez dentro, conoce a Holli Would (Kim Basinger) una espectacular mujer que desea pasar a formar parte de los seres humanos dejando el mundo de los dibujos, ¡menuda tentación!

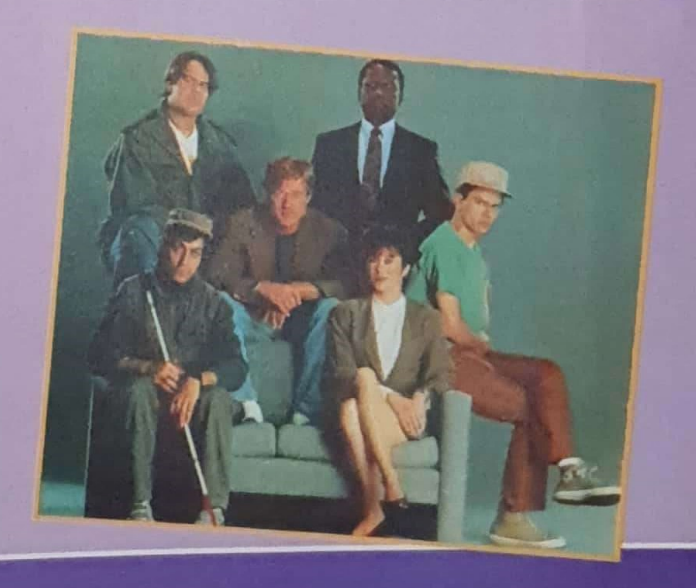
Por otra parte está Frank (Brad Pitts), un humano involucrado en este mundo por un accidente de automóvil será el continuo obstáculo propuesto por esta obra de Ralph Bakshi. Los efectos especiales han de ser alucinantes, como corresponde a cualquier producción de este tipo. Los dibujos animados y la realidad han sido continuo tema a debate y un reto pasional para la mayoría de los directores.

Cool World presenta una ficción/realidad de valor realmente apetecible, tanto como la aparición de la sexy Kim.

Sneakers (Los fisgones)

INFORMATICA EN CINEMASCOPE

Si hay un tema verdaderamente actual en el escenario de los ordenadores es el uso indebido e ilegal que las personas hacen de sus conocimientos sobre computadoras, un filón aún poco explotado. Phil Al Robinson se ha rodeado de un equipo con experiencia para rodar una película en la que el tema principal es el abuso de poder a través del byte. Robert Redford y Sidney Poitier encabezan un equipo de expertos informáticos que realizan labores de testeo y comprobación de los sistemas de seguridad de las grandes organizaciones. Por supuesto el origen de los personajes es altamente dudoso y ese motivo personal impulsará a "otros" a colocarlos al frente de una misión difícil donde las haya. El espionaje informático será la base de un filme que ha recibido buenas criticas por parte del público norteamericano. Sería recomendable darse una vueltecita por el cine con el bondadoso propósito de "aprender" algo más.



OK PC Hits

NUESTROS ELEGIDOS DEL MES

RANKING

1



GOBLIINS 2 (COKTEL VISION/SYSTEM 4)

La capacidad de resolución de enigmas que podáis tener, quedará probada sobradamente en cuanto comencéis a jugar. Gobliins 2 tiene todos los pronunciamientos para convertirse en una de las aventuras más completas del año, tanto por su poder gráfico como por su cuidada elaboración.

2



THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

(Electronic Arts/Dro Soft)

La verdadera dimensión de las caracterísiticas geniales del famoso detective pasadas al juego en PC.

3



WEEN

(Coktel Vision/System 4)

Una animada aventura a través de un mundo imaginario pero con personajes creados desde la realidad.

4



ROBOCOP 3

(Ocean/Erbe)

El metálico policía se interna en un mundo lleno de malhechores contigo como única ayuda. Para disfrutar jugando.

5



AV-8B HARRIER ASSAULT

(Domark/Dro Soft)

Un simulador de combate que hará las delicias de todos aquellos que gustan de este tipo de juegos técnicos y bien elaborados.

6



ZYCONIX

(Accolade/Erbe)

Un desafío con la suficiente calidad como para convertirse en el nuevo "Tetris" que los amantes del puzzle buscan.

7



CAMPAIGN

(Empire/Proein)

El alma de la batalla, el destino de la tropa, toda la responsabilidad recae solamente en tus manos. Difícil pero jugable.

8

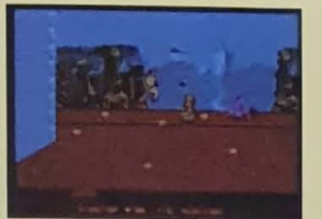


SUPER WWF

(Ocean/Erbe)

Los héroes del wrestling americano ya están esperándote sobre el ring para que demuestres todos tus conocimientos de lucha.

9



COOL WORLD

(Ocean/Erbe)

Dos mundo diferentes, el humano y el de los "dibus" y una bella entre todos ellos. Kim Basinger es una caricatura muy sexy.

10



TRIVIAL PURSUIT DE LUXE

(Domark/Dro Soft)

Si ya jugaste con la primera versión y conseguiste ganar, prueba ahora con este lujo de juego para tu ordenador.


REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
OK CONSOLAS
ESTA SEMANA LO PASARAS EN GRANDE
SUPERMAPA: BATMAN ¡ENROLLATE AL MURCIELAGO!
STAR WARS
LA BATALLA DE LAS ESTRELLAS
Terminator-2 Judgement day ARRASA CON TODO
SIGUE LA BOLA CON MARBLE MADNESS
MAPA GIGANTE DE TURTLES IV: TURTLES IN TIME
GREENDOG ¡SURF A TOPE!
Bart Simpson's escape from camp deadly LA ODISEA VERANIEGA
TROG! RAINBOW ISLANDS CASTLE OF ILLUSION
CAVEMAN NINJA
JOE & MAC
¡A HACER EL CAVERNICOLA!
SUPERMAPA DE DOUBLE DRAGON II
Krusty's Super Fun House: HABIA UNA VEZ UN CIRCO...
Y también: THE TERMINATOR DONALD DUCK ROBOCOP 2 FANTASIA...
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
SUPER SMASH TV ¡CONCURSA POR TU VIDA!
MAPA GIGANTE DE MEGAMAN ¡TODO UN CLASICO!
DRAGON'S FURY VUELVE EL PINBALL
Y más novedades: ADVENTURE ISLAND II PRINCE OF PERSIA EUROPEAN FOOTBALL
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
OK CONSOLAS
VIVE LA AVENTURA CON TUS JUEGOS PREFERIDOS POR SOLO 100 ptas.
TODAS LAS SEMANAS EN TU KIOSCO


NO HAY NADA TAN REAL COMO...
MAXIMUM
COMANCHE
OVERKILL
Este fantástico simulador de helicóptero te llevará al mayor nivel de realidad que hayas visto jamás en un juego de ordenador. Con su increíble técnica en tres dimensiones VOXEL SPACE™, Comanche te pone a los mandos de la aeronave de combate del siglo XXI, en unos escenarios 500 veces más detallados que en un simulador normal.
Prepárate para unos gráficos que te quitarán el aliento, una velocidad nunca vista hasta el momento y un largo etcétera de características asombrosas que te harán vivir una experiencia aérea que nunca hubieras podido imaginar.
NOVA LOGIC
LA PIRATERIA ES DELITO
Para IBM PC-386 SX o superior. Juego en modo 32 bits para ordenadores con al menos 4 megas de RAM.
Comanche, Maximum Overkill, VOXEL SPACE, NovaLogic y el logo de NovaLogic son marcas registradas de NovaLogic, Inc.
Pantallas reales de la versión PC y compatibles.
ERBE